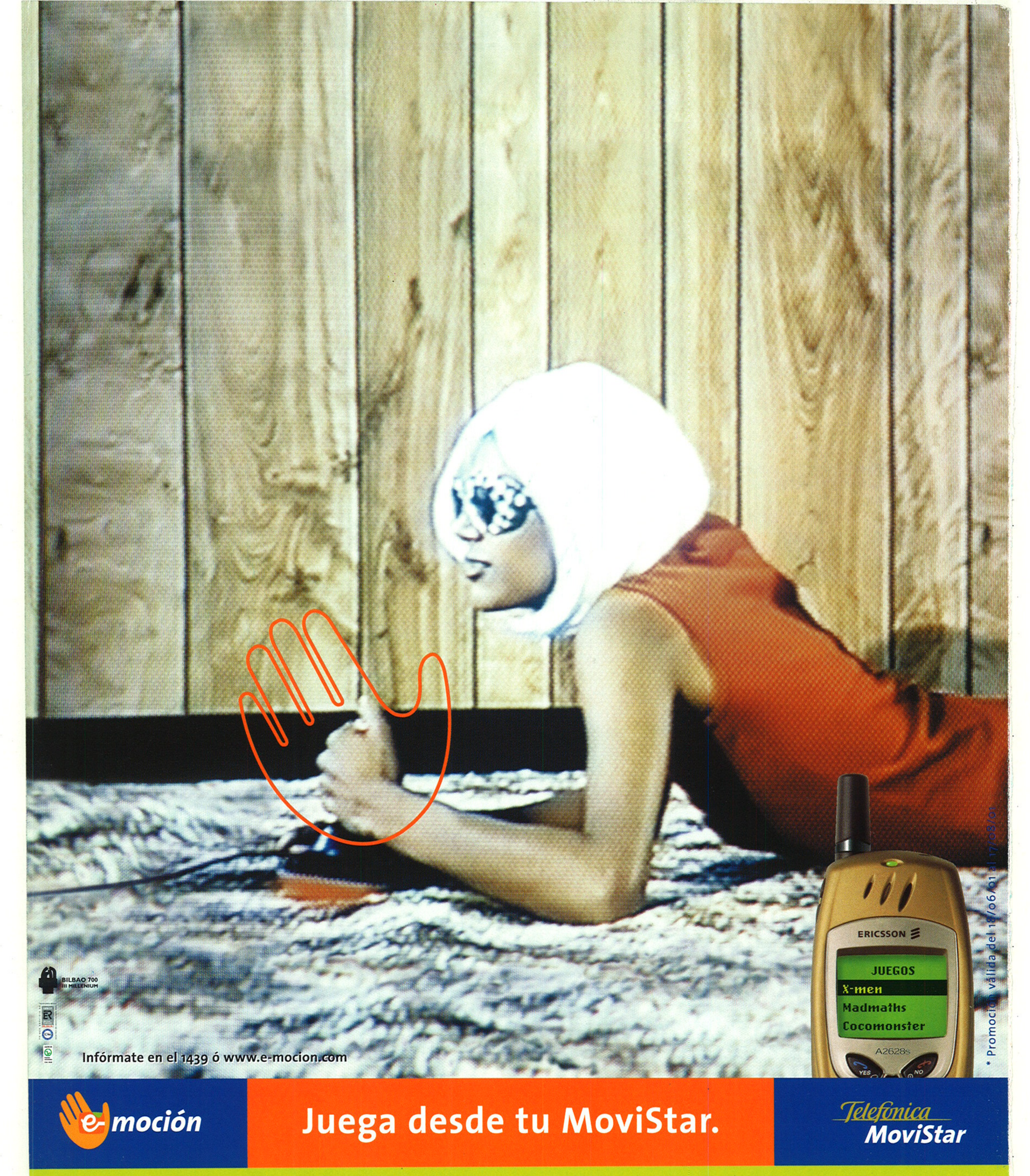

Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PS2 • PSONE
Nº 31 • 450 ptas. • 2,7 €
Portugal 550 $ Cont.
Play manía
PSONE
SYPHON FILTER 2
TECHNOMAGE
MAT HOFFMAN MAXIMUN REMIX
DAVE MIRRA PRO BMX
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASE
DRÁCULA 2
MEGAMAN LEGEND 2
A SANGRE FRÍA
ACE COMBAT 3
SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO
TINTÍN: OBJETIVO AVENTURA
X-MEN MUTANT ACADEMY 2
MOTOCROSS MANIA
PS2
FUR FIGHTERS
BLOODY ROAR 3
ATV OFFROAD
SKY ODDISEY
LOTUS CHALLENGE
RUGBY
WACKY RACES
SEVEN BLADES
EXTREME G XG-3
SUPER BOMBAD RACING
24 HORAS DE LE MANS
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER
LA FUGA DE MONKEY ISLAND...
HOBBY PRESS
Guías Completas
• ISS PRO EVOLUTION 2
• EVIL DEAD
• MANAGER DE LIGA 2001
Preview
RESIDENT EVIL
El terror se acerca a PS2
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
Reportaje
FINAL FANTASY
¡¡Así será la mejor película de animación de todos los tiempos!!
NOVEDAD
Analizamos la versión definitiva en castellano
¡¡PRIMERA REVIEW!!
GT3
¡¡Nunca has visto nada igual!!
¡¡TODO SOBRE LA PELÍCULA: LARA CROFT. TOMB RAIDER!!


ERICSSON
JUEGOS
X-men
Madmaths
Cocomonster
A2628s
YES
NO
BILBAO 700
III MILLENIUM
Infórmate en el 1439 ó www.e-mocion.com
* Promoción válida del 18/06/01 al 17/08/01
e-moción
Juega desde tu MoviStar.
Telefónica
MoviStar

Sumario 31

www.hobbypress.es/Playmania

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de Playmanía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Amalio Gómez Director Editorial.

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de arte.
Alberto Lloret Jefe de sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y autoedición.
Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Sonia Ortega, Iván Mariscal.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Javier Tallón.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de suscripciones: María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona.
Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia.
Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla.
Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



KEN KUTARAGI

Hablamos con el padre de PlayStation

Durante su visita oficial a las oficinas de Sony, tuvimos el placer de asistir a la reducida rueda de prensa que ofreció Ken Kutaragi, el padre del fenómeno PlayStation, quien nos contó algunas cosas muy interesantes...

Ken Kutaragi, el padre de PlayStation, actualmente ostenta el cargo de Director de Sony Computer Entertainment (SCE), uno de los tres pilares que sustenta la compañía y que actualmente supone más de un 35% de los beneficios anuales de Sony. Tras el lanzamiento de PS2 en todo el mundo, Kutaragi-San ha tenido una agenda menos apretada, y ha querido aprovechar para visitar la inmensa mayoría de las oficinas que tiene Sony distribuidas por toda Europa, haciendo escala en Madrid, París y Londres. De su visita hemos sacado una conclusión muy clara: Kutaragi es uno de esos genios visionarios que tiene las ideas muy claras y que, pese al importante cargo que ostenta, su trato es más propio de una persona normal y corriente que el de un alto ejecutivo... y eso nos ha fascinado, tanto o más como algunas de sus afirmaciones. Éstas que podéis leer a continuación:

"Quizá en el futuro habrá una única consola, pero durante algún tiempo vamos a seguir como hasta ahora. Más adelante, las consolas serán distintas, pero podremos jugar todos con los mismos juegos."

Sobre Internet y PS2:

"A nosotros nos interesa la parte de comunicación que ofrece Internet. Cuando jugamos, nos comunicamos con los amigos, con el juego, con otras personas... Queremos ampliar el entretenimiento extendiendo la comunicación con otros jugadores repartidos por todo el mundo".

"Hasta qué punto podemos esperar que se divulgue Internet en PS2 o se venda el disco duro dependerá de la marcha del mercado. Pero con la infraestructura actual, creemos que se va a necesitar más tiempo. Por ejemplo, en EE.UU. ya hay banda ancha, y esto va a mejorar la divulgación. En otros lugares, la telefonía es muy cara, y si el coste es muy alto no se va a divulgar tanto. Debemos observar la evolución de la infraestructura, y eso es un problema de futuro."

Sobre el futuro:

"Quizá en el futuro habrá una única consola, pero durante un tiempo vamos a seguir como hasta ahora. Más adelante tenderemos a una red más global, en la que las consolas serán distintas, pero podremos jugar todos juntos a los mismos juegos. La red las unirá."

"PS3 no estará lista hasta por lo menos dentro de 4 ó 5 años. Y en ella jugará un papel muy importante Internet, pero no el Internet que ahora conocemos, que ha sido diseñado para el PC y los teléfonos móviles y que tiene un ancho de banda adecuado para ello. Del ancho de banda del que hablamos es impensable en estos momentos, ya que la red de ahora habría que aumentarla más de 1000 veces."

Sobre los juegos:

"Normalmente pensamos que los juegos son juegos, la música es música y las películas, películas. Separamos inconscientemente cada campo, pero realmente no existen barreras y se pueden acercar por muchos motivos. Por ejemplo, ya es normal que las películas y los juegos tengan buena música, es decir, unos campos engloban a otros. Cada vez se tenderá a englobar más campos en otros, y entrarán en juego otros creadores para dar forma a un mundo de entretenimiento nunca antes visto."

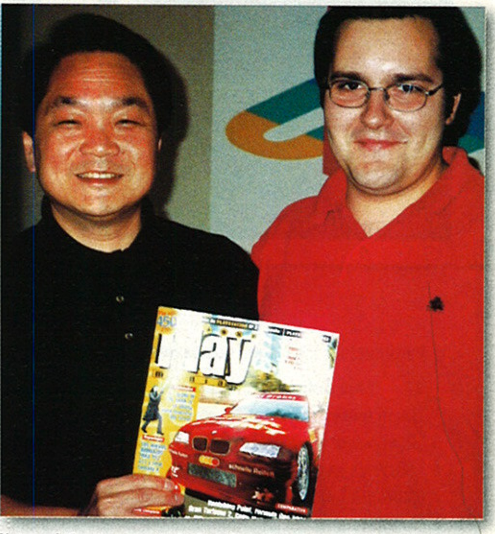
"¿Mi juego favorito?... es difícil decidirme por uno porque me gustan todos. Además, depende de la situación. Si sólo tengo 10 minutos, juego a *Dance Dance Revoution*. Si tengo 30, prefiero *Gran Turismo 3*. Me imagino que a todos os pasa igual."



Siempre sonriente, Kutaragi soportó el "bombardeo" de preguntas, pero contestó mirando al futuro y dejando muchas cosas en el aire. No en vano, Kutaragi siempre ha estado en la vanguardia de Sony.

Datos personales

Nombre: Ken Kutaragi.
Fecha y lugar de nacimiento: 8 de agosto de 1950, Tokio.
Estudios: Licenciado en la Universidad de electro-comunicaciones.
3 fechas clave en su carrera:
-1975: se incorpora a Sony nada más concluir su etapa de estudiante.
-1989: nace el proyecto PlayStation, desarrollado conjuntamente con Nintendo.
-1991: Nintendo rompe las relaciones con Sony, y Kutaragi recibe el apoyo de la compañía para desarrollar la consola.



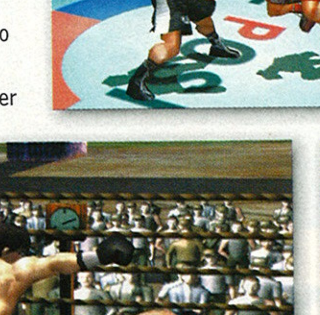
Kutaragi-San se puso todavía más contento cuando le entregamos nuestra revista, y no pudo resistirse a fotografiarse con Alberto Lloret, Jefe de Sección de PlayManía... ¿o fue al revés?

UN JUEGO DE BOXEO DIFERENTE

Planeta DeAgostini está ultimando el lanzamiento de un original juego de boxeo para PS2 que nos colocará en la piel de un chaval que quiere triunfar en este deporte y que inicia su carrera desde los bajos fondos. *Victorious Boxers* nos obligará a entrenar duro y a ir aprendiendo nuevos movimientos mientras combatimos con más de 40 boxeadores diferentes en una gran variedad de localizaciones. Sin duda, lo más original de este título será el hecho de contar con una bien definida línea argumental y con un personaje, Ippo, que podemos hacer evolucionar a medida que jugamos. Si tenemos en cuenta además su calidad gráfica y que la prestigiosa revista japonesa Famitsu le ha premiado con su Medallara de Oro, podemos estar seguros de que el título es, cuando menos, para tener en cuenta. Estad atentos, su lanzamiento está previsto para septiembre.







Victorious Boxers será un simulador de boxeo para PS2 con una buena factura gráfica y un hilo argumental original y atractivo.

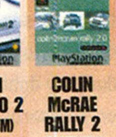


Está previsto que *Victorious Boxers* se ponga a la venta en septiembre, lo que agradecerán los seguidores del buen boxeo.

Los más vendidos PSX (del 1 al 24 de junio)

*Lista facilitada por







1	ALONE IN THE DARK 4
2	FINAL FANTASY IX
3	ISS PRO 2
4	DRACULA: RESURRECCIÓN (PLATINUM)
5	GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
6	COLIN McRAE RALLY 2 (PLATINUM)
7	DRACULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO
8	ROLAND GARROS 2001
9	FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
10	THE LEGEND OF DRAGOON

Los más vendidos PS2 (del 1 al 24 de junio)

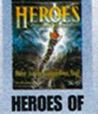
*Lista facilitada por













1	EXTERMINATION
2	THE BOUNCER
3	CRAZY TAXI
4	FORMULA ONE 2001
5	MOTO GP
6	ZONE OF THE ENDERS
7	MTV MUSIC GENERATOR 2
8	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2
9	FIFA 2001
10	TEKKEN TAG TOURNAMENT

Los más alquilados PSX/PS2 (del 4/6 al 24/6)

*Lista facilitada por














1	CRAZY TAXI
2	ALONE IN THE DARK 4
3	FINAL FANTASY IX
4	ROLAND GARROS 2001
5	DRIVER 2
6	ISS PRO 2
7	FIFA 2001
8	C-12
9	MOTO GP
10	UEFA CHALLENGE

A la venta nuevos packs para PS2

Si eres de los que están ansiosos por jugar al genial *Gran Turismo 3*, te alegrará saber que Sony va a poner a la venta un pack especial que incluirá la consola y el juego. Aunque aún no nos han confirmado el precio de este pack, sí nos han comentado desde Sony que la idea es que el conjunto salga más barato que comprar los productos por separado. Aunque este pack es irresistible, no está de más avisar que Sony tiene otra promoción que ofrece PS2 y *Moto GP* por 69.900 pesetas. Es decir, por el mismo precio que tiene la consola después de la campaña de bajada de precios.



SILENT HILL ¿realidad o ficción?

La secuela de la aventura más terrorífica de todos los tiempos sigue siendo uno de los títulos más esperados por los usuarios de PS2, pese a que Konami tan sólo ha mostrado un par de vídeos y una demo muy poco avanzada. Nosotros, que hemos estado indagando sobre el tema, hemos descubierto un "pequeño" detalle que a más de uno dejará con la boca abierta: *Silent Hill* es un pueblo que existe. O al menos existen algunas de sus localizaciones, que están extraídas de San Bruno, un pueblecito de San Francisco... ¿qué no os lo creéis? Pues mirad las imágenes.

A su vez, Konami está preparando el lanzamiento del juego, y el primer paso ha sido abrir la web www.kcetokyo.com/sh2/e/menu.html, en la que podéis encontrar, en perfecto inglés, los primeros datos sobre los protagonistas y el argumento. El segundo paso va a ser una presentación para la prensa europea, a la que por supuesto estamos invitados, y que tendrá lugar en París los días 5 y 6 de julio, en un oscuro y lóbrego caserón donde pasaremos la noche en vela... ¡¡¡qué miedo!!! El mes que viene, si conseguimos volver con vida, os lo contaremos con todo lujo de detalles.



Konami parece haber respetado hasta la ubicación de algunos edificios, como este típico bar de esquina.



Konami se ha inspirado para *Silent Hill 2* en algunos pueblos americanos para dotar de realismo a ese ambiente agobiante que caracterizó al juego original.

Un periódico para jugones... Virgin

La distribuidora española Virgin va a editar a partir de ahora un periódico trimestral donde vendedores y usuarios podrán encontrar desde el anuncio de los próximos lanzamientos de la compañía, a entrevistas con personajes relevantes del panorama nacional de los videojuegos, noticias, pasatiempos, y una sección de opinión abierta a todos los lectores. *La Virgin* se distribuirá gratuitamente y será enviado a gran número de usuarios de Virgin registrados en sus bases de datos.



LaVirgin

LA INFORMACIÓN CLAVE DE TU COMPAÑÍA DE VIDEOJUEGOS

éxitos

especial PlayStation2

La Virgin se mueve

Distribuimos Black & White para PlayStation

Hormigas, de la mano de LSP, para Virgin

Tres nuevas joyas para la White Label

Contesta, gana y llévate un lote de juegos

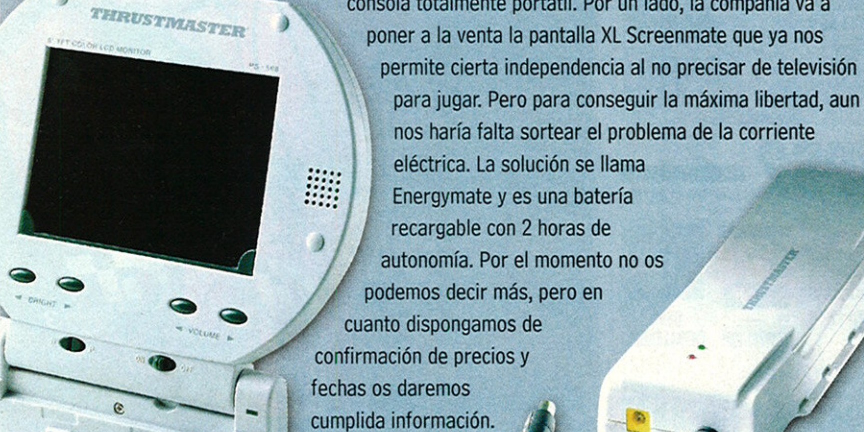
Virgin presenta sus estrellas en el E3

Una aclaración sobre Gift.

El mes pasado comentamos en nuestras páginas *Gift*, un plataformas 3D para PS2 de Cryo que nos gustó mucho y que calificamos largo, brillante y divertido. Entre sus defectos mencionamos el hecho de que estaba en inglés, sin embargo, desde Cryo nos han confirmado que, tanto éste como el resto de lanzamientos de la compañía, va a estar traducido y doblado al castellano. Queremos corregir el error, y avisaros de que la compañía finalmente ha realizado un ajuste de precios, y *Gift* va a costar 9.990 pesetas.

PSOne: una consola todoterreno

Probablemente en septiembre, todos los usuarios de PSOne vamos a descubrir que nuestra consola es más versátil de lo que parece. Y es que Thrustmaster, de la mano de Guillemot, va a acercarnos una nueva gama de periféricos que convierten a PSOne es una consola totalmente portátil. Por un lado, la compañía va a poner a la venta la pantalla XL Screenmate que ya nos permite cierta independencia al no precisar de televisión para jugar. Pero para conseguir la máxima libertad, aun nos haría falta sortear el problema de la corriente eléctrica. La solución se llama Energymate y es una batería recargable con 2 horas de autonomía. Por el momento no os podemos decir más, pero en cuanto dispongamos de confirmación de precios y fechas os daremos cumplida información.



Ganadores de los pasatiempos de junio

Estos son los ganadores de los quince juegos de *Evil Dead (PSX)* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Abril. Enhorabuena.

Antonio Llacer García .... Albacete
Yura Lazar Lazar .... Barcelona
Mª Teresa Rodríguez De Arriba .... Burgos
Manuel M. Hidalgo Delfín .... Granada
Jorge Palacios Vargas .... Granada
Jesús Cabrero Cruz .... Guipúzcoa
Faustino Jordi Chinchilla .... Madrid
María García Villaraco .... Madrid
Daniel Egea Muñoz .... Murcia
Pedro Moreno Garrucho .... Sevilla
Juan López Plaza .... Tarragona
Fernando Rovira Otxandio .... Vizcaya
Jon Andoni Uranga Redondo .... Vizcaya
Unai Díaz De Cerio Urain .... Vizcaya
Alberto Cativiela Soria .... Zaragoza

Más periféricos para PSONE Y PS2

La distribuidora de periféricos Herederos de Nostromo está a punto de poner a la venta nuevos accesorios para las dos consolas de Sony.



La primera novedad de Nostromo es un maletín para PSOne, de nombre Done, especialmente diseñado para transportar la consola y todos sus accesorios gracias a sus bolsillos y compartimentos ajustables. Su precio rondará las 3.990 pesetas.

Por su parte, PS2 va a recibir el nuevo Control Remoto DVD Steps, un mando a distancia de ergonómico diseño, ideal para disfrutar de las películas en DVD sin cables de por medio. Cuenta con un puerto para el Pad y en su sugerente precio, 2.990 pesetas, se incluyen las 2 pilas AAA que necesita.

Estos accesorios parecen prometedores, así que pronto os hablaremos a fondo de ellos.

Manager de Liga se estrena en PS2

A principios del año que viene, los forofos del fútbol tendrán ocasión de controlar los designios del club de sus amores gracias a la secuela para PS2 de *Manager de Liga*, el gestor futbolístico de Codemasters. La potencia de la consola va a permitir que disfrutemos de una mayor IA de los jugadores, de un apartado gráfico de calidad y, sobre todo, de la eliminación de los tediosos tiempos de carga. Como es lógico, *Manager de Liga 2002* tendrá la Licencia Oficial de LFP, por lo que contará con los clubes y jugadores de la Liga Española.

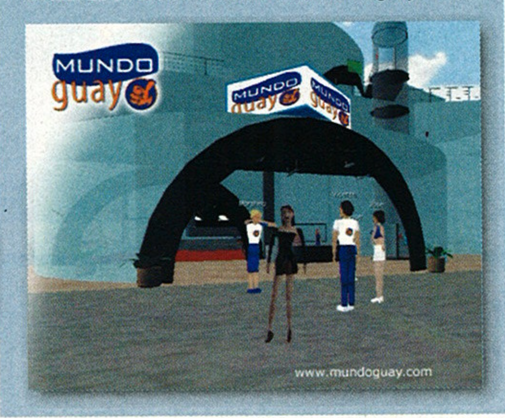


Las principales novedades de la versión para PS2 de *Manager de Liga* serán la reducción de las cargas y el aumento de la Inteligencia Artificial.

¡Pasea por una ciudad virtual!

Desde el 13 de junio los internautas españoles que quieran entablar relaciones con otros navegantes, comprar, recibir información, "chatear" o asistir a conciertos, tienen una originalidad oportunidad de hacerlo en una ciudad 3D especialmente construida para convertirnos en ciudadanos virtuales.

En Mundo Guay nos moveremos por una ciudad virtual paseando por sus calles, parques, edificios y locales, mientras nos relacionamos con el resto de visitantes, lo que ofrece una divertida alternativa a las páginas habituales y una forma más simpática y "humana" de relacionarnos con otros apasionados a la Red. La dirección es fácil: www.mundoguay.com.



Nueva etapa Centro Mail.

En Junio, Centro Mail hizo público un acuerdo con Electronics Boutique, líder en la venta de videojuegos en Inglaterra, en virtud del cual la cadena británica compra a la española, quien se va a beneficiar de la fortaleza de una cadena solvente. La similar filosofía de ambas compañías garantiza una rápida adaptación de la que nos beneficiaremos todos los compradores.

Value Pack para PSOne

Sony ha puesto a la venta un Value Pack para PSOne, una promoción que consiste en vender la consola junto a un segundo Dual Shock y una tarjeta de memoria por sólo 23.900 pesetas. Un ahorro muy sustancial si tenemos en cuenta que el precio de la consola (que sólo incluye un Dual Shock) es de 19.900 pesetas. Eso sí, son unidades limitadas, así que si queréis cambiar vuestra vieja gris por un modelo más pequeño, esta es una buena oportunidad.



Breves & Fugaces

- Tras un mes de descanso, empezamos con los títulos más vendidos en el país del sol naciente. En PS2 siguen arrasando *GT3 A-Spec* y *Winning Eleven 5*, mientras que en PSOne son *Jikkyou Powerfull Pro Baseball 2001* y *Tear Ring Saga*, un juego de rol y estrategia, los que parten el "bacalao".
- Siguiendo con la última hora, Sony ha llegado a un acuerdo con Sega para distribuir sus primeros siete juegos en Europa. Entre estos títulos se encuentra *Virtua Fighter*, *Ecco The Dolphin*, *Ferrari F-355*, las dos entregas de *Space Channel 5* y *Redz*, antes conocido como *Project-K*. En el lote también parece estar incluido *Head Hunter*, una aventura en plan *Metal Gear*.
- Ante la proximidad del lanzamiento en Japón de *Final Fantasy X*, Square ha facilitado nuevos datos sobre su esperado RPG. El más importante de todos es que la compañía va a poner a la venta un pack que, bajo el nombre Beat Shock, incluirá un altavoz capaz de simular los 5.1 canales del Dolby Digital. Además, se rumorea que el disco duro de PS2 podrá ser utilizado para acortar aún más sus breves tiempos de carga.
- Siguiendo con el rol, Namco ha desvelado por fin su proyecto X, ahora conocido como *Xenosaga*. En él están trabajando antiguos programadores de Square, que se han reunido bajo el nombre de Monolith Software, y será una secuela no oficial de *Xenogears*, un aclamado RPG para PlayStation que combina fantasía y tecnología.
- Si recordáis, hace un par de meses os adelantamos que Sony tenía previsto poner a la venta en Japón un kit de desarrollo amateur con el sistema operativo Linux. Pues bien, las 2000 unidades existentes se agotaron en tan sólo 8 minutos, "obligando" a Sony a poner en circulación otras 7000 más.

PlayManía GT te presenta las guías de los mejores juegos para PS2

Aprovechando la llegada de las merecidas vacaciones, y celebrando el hecho de que PS2 ha comenzado a consolidarse como líder indiscutible en el mundo consolero, PlayManía Guías y Trucos os ofrece un Especial Guías PS2, en el cual podréis encontrar las mejores guías completas de juegos tan espectaculares como *Tekken Tag Tournament*, *Onimusha*, *Shadow of Memories*, *Evergrace*, *Extermination*, *Moto GP* o *SSX*, entre otras. En total, 12 detalladas guías, y además de cientos de trucos para los mejores juegos de la 128 bits de Sony que resolverán todas vuestras dudas para que disfrutéis a tope del verano. A partir del 27 de julio la tendréis disponible en vuestro quiosco habitual, así que si os vais antes de vacaciones, corred antes a reservarla u os quedaréis sin ella. Avisados quedáis.



Trucos definitivos para Pokémon oro y plata

En el número 105 de la revista oficial de Nintendo publican pistas y claves avanzadas para *Pokémon Oro y Plata*. Antes de llegar a esas páginas podréis leer un reportaje donde enseñan 50 novedades para GB Advance y GameCube. Y si ya os habéis comprado una GB Advance, o lo estáis pensando, os vendrá bien dar una vuelta por la sección de juegos puntuados. Encontraréis *Tony Hawk 2*, *Top Gear*, *GT Advance*... En cuanto a las guías, continúan con la de *Banjo-Tooie* e *Indiana Jones*, y comienzan la de *ExciteBike 64*. En la revista Pokémon, no os perdáis el avance especial de *Pokémon Stadium II*.





¡Sé el primero en saberlo todo de Gran Turismo 3!



La obra maestra de Kazunori ya está entre nosotros, y el juego de velocidad más perfecto jamás creado merece lo mejor: una extensa review de seis páginas y una guía rápida para que seas el primero en sacarle todo el partido. Los mejores coches para comenzar, trucos para los primeros circuitos, claves para mejorar tu garaje... ¡En fin, todo para disfrutarlo a tope! También encontrarás el único preestreno en prensa de la película de *Final Fantasy*, un reportaje sobre el nuevo *FIFA 2002*, un informe especial sobre los nuevos juegazos para PS2 y un especial trucos de Dreamcast. Todo ello acompañado de las reviews de lanzamientos más llamativos del mes para PSOne, Dreamcast, PS2 y Game Boy Color. ¡Vive el verano con tu Hobby Consolas!



Vive la acción con



Este mes, Micromanía te ofrece un explosivo avance de uno de los juegos de acción más esperados de los últimos tiempos. Descubre todo lo que Remedy Entertainment está preparando con *Max Payne*, un juego capaz de dejar a las más impactantes películas del género a la altura del betún. Además, te cuentan como será la nueva versión de *Star Wars. Starfighter*, para PC y Xbox, tras su paso por PS2. Continúan con los análisis de juegos como *Startopia* y *Train Simulator* y, por fin, el esperadísimo *Runaway*, la última aventura gráfica de Péndulo Studios, recién salidita del horno. Por supuesto, hay mucho más: reportajes, previews, noticias... Y las soluciones completas de novedades tan alucinantes como *Alone in the Dark*. La vuelta al mundo del terror que oculta más sorpresas de las que crees, y todas las descubrirás en la guía del juego. Y, por supuesto, un CD ROM con las mejores y más recientes demos. No te pierdas este número de Micromanía, o te perderás toda la acción del verano. Micromanía. Sólo para adictos. Por sólo 650 pesetas.



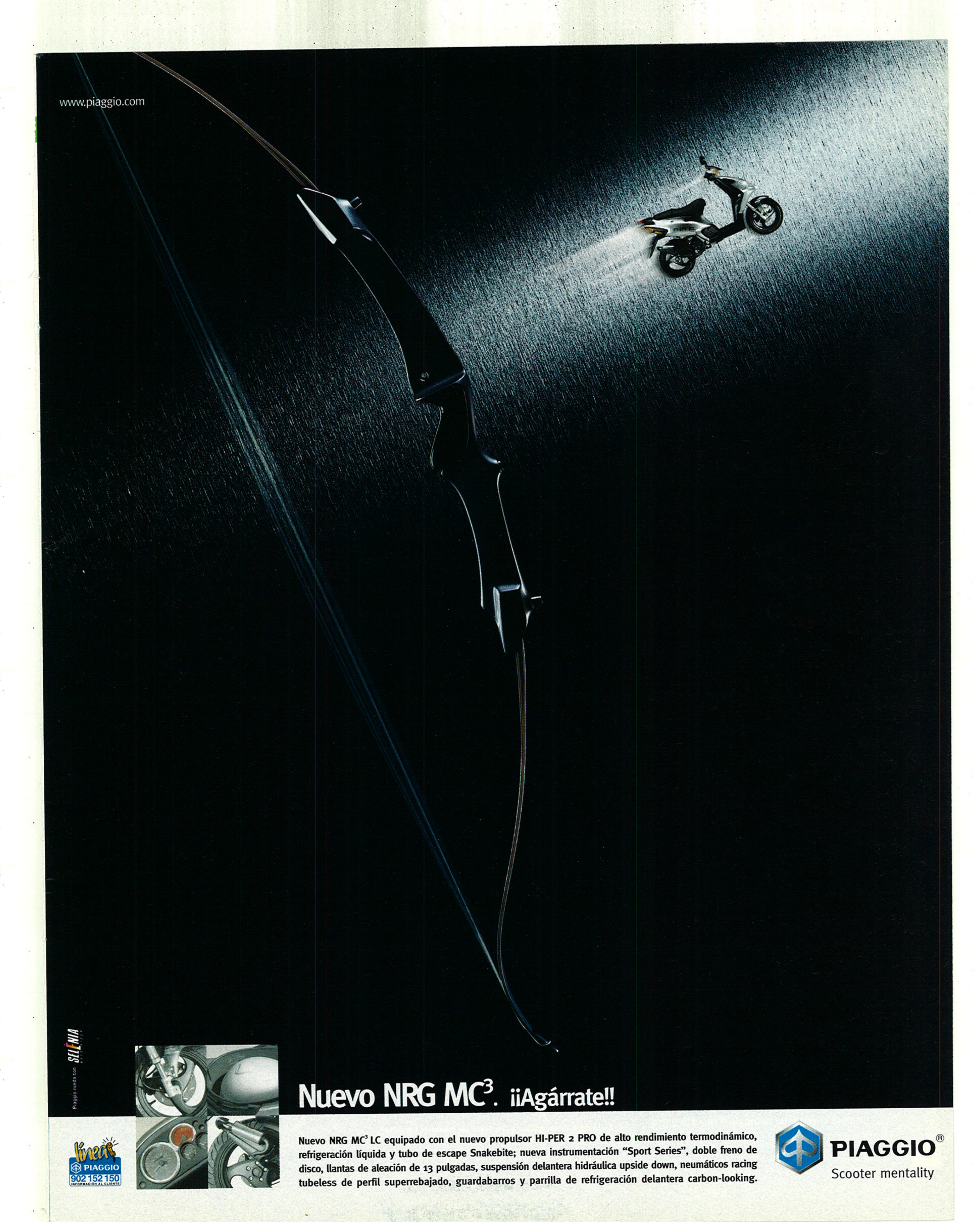
Computer Hoy 73

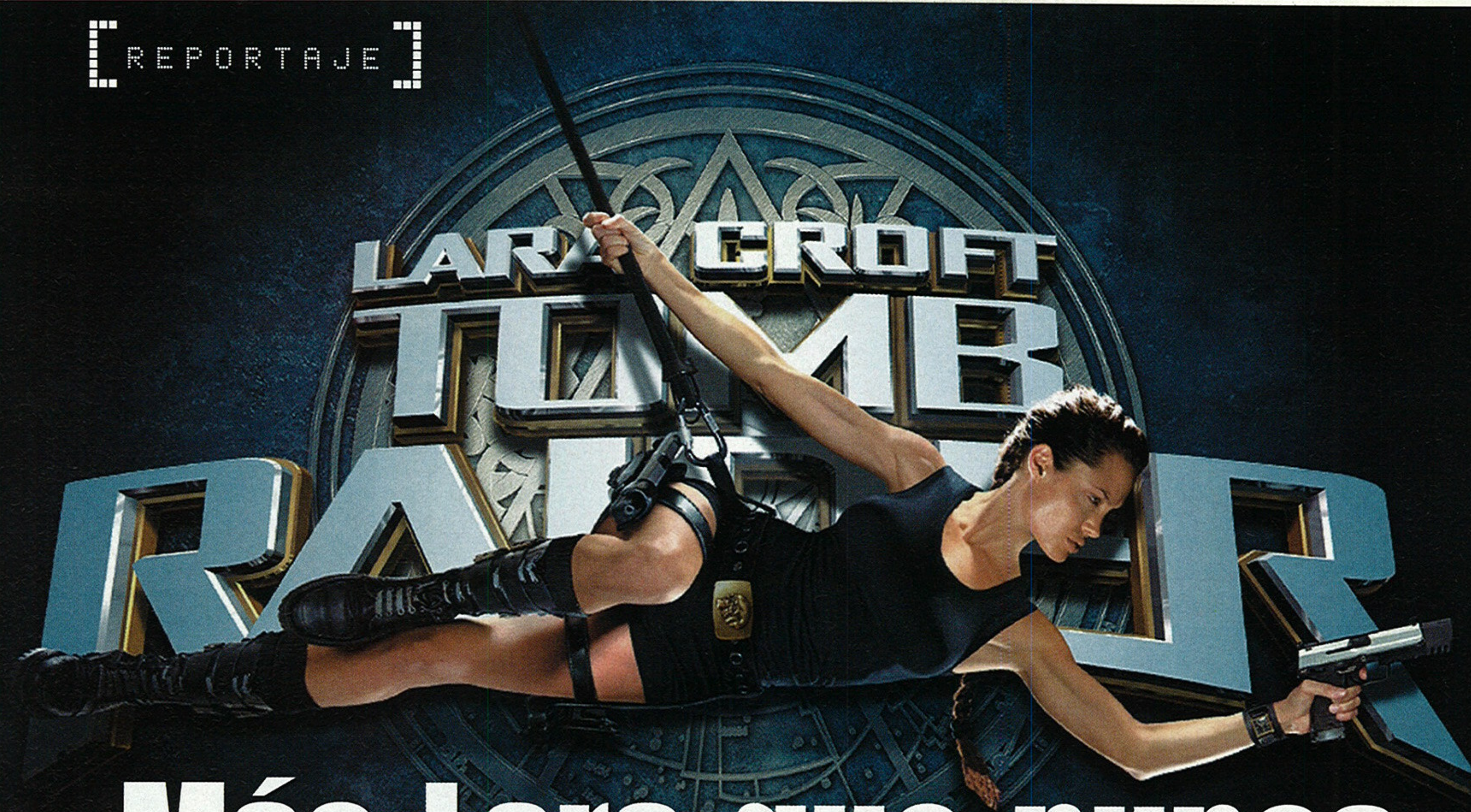
Office es la suite ofimática más empleada en todo el mundo, pero esto no significa que sus nuevas versiones vayan a ser "lo más". Por eso Computer Hoy somete a Office XP para que cada uno sepa si conviene o no actualizarse. Además, las mejores webs con archivos MP3.

¡Aprende a reparar tu ordenador!

PC MANÍA

El número 22 de PC Manía te ofrece un artículo práctico sobre reparación de ordenadores, un informe para sintonizar las mejores cadenas de TV del mundo en tu PC, sin coste alguno; un taller para construir un micro sitio web y comparativas de cámaras digitales, planificadores de ruta...


www.piaggio.com
Piaggio rueda con SELÈNIA
Nuevo NRG MC³. ¡¡Agárrate!!
Nuevo NRG MC³ LC equipado con el nuevo propulsor HI-PER 2 PRO de alto rendimiento termodinámico, refrigeración líquida y tubo de escape Snakebite; nueva instrumentación "Sport Series", doble freno de disco, llantas de aleación de 13 pulgadas, suspensión delantera hidráulica upside down, neumáticos racing tubeless de perfil superrebajado, guardabarros y parrilla de refrigeración delantera carbon-looking.
línea PIAGGIO
902 152 150
INFORMACIÓN AL CLIENTE
PIAGGIO®
Scooter mentality



Más Lara que nunca

TOMB RAIDER TAMBIÉN TRIUNFA EN EL CINE

Lara Croft es el personaje más carismático de los videojuegos, el más famoso y el que más ha trascendido fuera de este mundillo. Embajadora del Reino Unido, musa de U2 y ahora una de las estrellas indiscutibles de Hollywood, Lara parece resistirse a ser sólo un puñado de bien moldeados polígonos. Angelina Jolie le ha prestado la realidad que le faltaba y el cine la ha colocado en boca de todos. Y es que, después de asistir al preestreno, podemos afirmar que la película está a la altura de las expectativas.

Tenemos que reconocer que teníamos nuestras dudas al respecto. Habíamos visto los trailers, habíamos leído entrevistas y habíamos visto montones de imágenes que hacían presagiar lo mejor. Sin embargo, la experiencia nos había demostrado que las películas de videojuegos nunca terminaban de resultar demasiado bien, ni aún contando con actores de prestigio, ni con un buen chorro de dinero. Ejemplos, a patadas, desde "Street Fighter" a "Mario Bros" pasando por "Double Dragon" y terminando en "Mortal Kombat". Ninguna había dado la talla. Así, pese a nuestro convencimiento de que "Tomb Raider" era diferente, no las teníamos todas con nosotros cuando dos días antes del estreno tuvimos ocasión de asistir a un pase para la prensa. Eso sí, nuestras dudas se eclipsaron en el primer fotograma.

Lara en un vídeoclip.

La primera escena, un combate a muerte entre Lara y un enorme robot empeñado en arrancarle la cabeza, ya deja claro que la película va a tener muy en cuenta el videojuego, desde la estética a las evoluciones en pantalla de nuestra heroína, sus poses, sus gestos y su actitud chulesca. ¿Y Angelina Jolie? Perfecta enfundada en sus pantaloncitos y esgrimiendo sus dos enormes... pistolas con pulcra precisión. Angelina es Lara en su pose, en su cuerpo, en su larga trenza y, sobre todo, en esa arrolladora personalidad que en los videojuegos sólo habíamos llegado a atisbar. Igual que los juegos, la película rebosa sensualidad, y el atractivo de Lara es el que permite que la historia funcione. Porque si esto es sólo el principio, la película tiene que funcionar.



En la película hay guiños a casi todos los juegos de Lara Croft, incluso en el tema del vestuario y de las localizaciones.

Cuando nuestra hermosa Lara termina con el robot, viene lo mejor: una ducha. Los que hayáis visto ya la película (los que no, no sé a qué esperáis) coincidiréis con nosotros en que Lara no había estado tan sexy desde que no nos dejó ver como se duchaba al final de *Tomb Raider II*. Puede que sea una Lady inglesa, pero como ella misma dice, ni es una dama, ni es recatada, esté quien esté delante.

La acción frenética es una de las constantes de la película y Lara demuestra que es tan hábil sacudiendo mamporros como disparando pistolas.

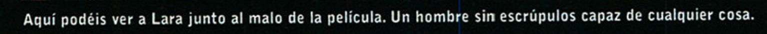
Puntuamos la peli



No nos hemos podido resistir a puntuar la película como si de un juego se tratara. Eso sí, hemos sido más divertidos y mucho menos rigurosos...







Aquí podéis ver a Lara junto al malo de la película. Un hombre sin escrúpulos capaz de cualquier cosa.



Incluso con un abrigo hasta los pies, Angelina conserva toda su sensualidad. ¿No pasará frío?

Vestida de cuero y pilotando una moto como una auténtica especialista, nuestra Lara busca a un experto en relojes para que la ayude a desentrañar el misterio que oculta uno muy peculiar que ha encontrado entre las cosas de su padre fallecido. Un padre al que echa mucho de menos y que tendrá gran parte de la culpa en esta historia.

Como era de esperar, los malos también quieren el reloj y, además, hay por ahí danzando otro saqueador de tumbas que parece ser que ha tenido ya más de un "roce" con Lara. ¿Qué viene ahora? Pues más Lara y más acción. Un escena que podría haber sido de "Matrix", en la que Lara vuelve a demostrar su agilidad, su dominio de las armas, su fuerza, su irreducible personalidad y sus muchísimos recursos. Aquí hay de todo, carreras, acrobacias en cuerdas, destrozo de coches, persecuciones...

Estéticamente perfecta, trepidante en su ritmo y demoledora en su fuerza, esta escena de acción, igual que todas las demás que nos aguardan, nos hace descubrir que la película va a ser una sucesión de vídeoclips con una banda sonora estruendosa, rítmica y apabullante, y con una protagonista a las que es imposible resistirse. Tanto es así, que al día siguiente volvimos al cine para asistir al preestreno organizado por Siglo XXI. Y es que no nos cansamos de ver como Jolie ha conseguido que Lara Croft se convierta, por fin, en un ser real, de carne y hueso.

Ya no hay más Lara que Angelina

Sin duda, todo el peso de la película recae sobre Lara Croft, es decir, sobre Angelina Jolie, quien ha dejado el listón muy alto para cualquiera que pretenda enfundarse en el traje de Lara. Angelina ha entrenado para fortalecer su delgado cuerpo, ha ganado peso y formas y ha adoptado la pose que le encaja a la aventurera inglesa, mitad James Bond, mitad Indiana Jones. Si bien es cierto que para dar la talla ha necesitado algo de »

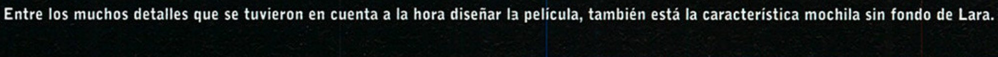
Han dicho de Lara Croft:

“LARA CROFT ES LA MUJER QUE TODAS LAS MUJERES DEL MUNDO HUBIÉRAMOS QUERIDO SER. LARA ES CAPAZ DE MATARTE SIN PERDER EROTISMO”

Angelina Jolie. Actriz.



Pese a ser un despliegue de acción trepidante, en la película también tienen cabida los momentos tiernos. Y Angelina sabe estar igual de guapa disparando que mostrando su lado dulce.



Entre los muchos detalles que se tuvieron en cuenta a la hora diseñar la película, también está la característica mochila sin fondo de Lara.

» relleno donde todos imaginamos, la verdad es que encaja a las mil maravillas en lo que todos los amantes de los videojuegos nos habíamos imaginado. Es más, probablemente Angelina supere nuestras expectativas y, yendo más allá, es probable que más de uno se enganche a los juegos después de engancharse a "Angelina Croft" en la gran pantalla.

Lo que está claro es que Eidos va a tener muy difícil encontrar nuevas modelos para que encarnen a Lara, porque Jolie se nos ha quedado grabada en la retina. Su forma de moverse, de hablar y de enarcar las cejas, como en los videojuegos, es mucho más real que la de cualquier de las modelos. Además, Simon West, director de la película, sabedor del carisma de Lara Croft, no ha dudado en hacer que todos los planos se centren en ella y que sea lo más importante de la película, ya sea para soltar un mamporro a tiempo o lucir su arrollador físico. Cualquier excusa es buena para mostrar una nueva toma de Angelina enfundada en ajustados trajes. Hasta con un abrigo hasta los pies y en plena Siberia, Lara es sensual y atractiva. Irresistible.

Un videojuego, sin que te des cuenta.

Dejando a un lado el atractivo innegable de Angelina Jolie, la película también cuenta con otros encantos para los amantes de *Tomb Raider*, el juego. La fidelidad con la se ha recreado el universo de los juegos va desde la ambientación a la perfecta recreación de los escenarios más habituales de nuestra aventurera. Templos indios, ruinas egipcias, junglas... Además, se ha respetado tanto la filosofía de los juegos, que Angelina Jolie se ha enfrentado a retos de auténtica acróbata para, por ejemplo, descolgarse por una cuerda, realizar saltos laterales o agarrarse al filo de las plataformas para trepar por ellas. El acierto de la película es que todos estos elementos tan característicos del videojuego se integran en el metraje sin que casi nos demos cuenta. ¿Alguno se ha percatado del "botiquín" que toma Lara tras su aventura en el templo? Si os dais cuenta, hasta los enemigos a los que se »



Alex, otro saqueador de tumbas, parece haber tenido una relación personal con Lara anteriormente, aunque en la película nuestra chica se conforma con sacarle los colores al pillarle en la ducha.

Aprovechando el tirón

Como es habitual en los últimos años, la película ha servido de escaparate publicitario a marcas tan importantes como Land Rover, que ha puesto los coches, y Ericsson, las comunicaciones.



Lara pilota un Defender modificado especialmente para la película. El malo lleva un Range Rover.



Ericsson ha puesto los teléfonos móviles y ha diseñado el "pinganillo", con el que Lara se comunica con su ayudante.

Han dicho de Lara Croft:

"EL SECRETO DE LARA ES QUE CAMINA COMO UNA MUJER PERO DISPARA COMO UN HOMBRE" Hugh Falk. Revista C-Net

Del videojuego a la gran pantalla

La fidelidad del film a los videojuegos es tal, que es fácil encontrar escenas de cualquier de las cinco entregas de *Tomb Raider* que tengan su reflejo en el largometraje. Incluso detalles como los soniditos que hace Lara cuando da con la clave de un puzzle aparecen en el film. También se ha procurado que el vestuario de Jolie esté acorde con el de la Lara virtual y que sus gestos y movimientos característicos (como agarrarse al filo de una plataforma o rodar) aparezcan en la pantalla. Como ejemplo, estos doce botones.




Pilotando un todoterreno. Que además se parece al de los juegos. Lara no explota las posibilidades de su Land Rover en la película, pero el coche está ahí.



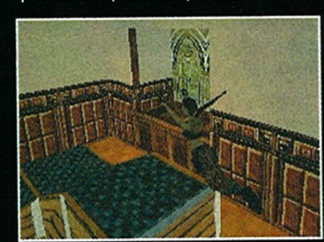

Apuntando con las pistolas. Qué, ¿qué no se parecen? Igual que en los juegos, la Lara de la película no se separa de sus pistolas y desenfunda a las primeras de cambio.




Pilotando una moto. Como en algunos de los juegos, la Lara de la película también pilota, y de qué manera, una motocicleta. Alucinaréis con ella.




De paseo en la nieve. En *Tomb Raider II* Lara pilota una moto de nieve, para la película han preferido que sea un trineo, aunque la idea es la misma.




Saltando. Los más jugones reconocerán a la primera el "salto con carrerilla" típico en los juegos, y que también aparece en la peli culminado con "agarrarse al borde".



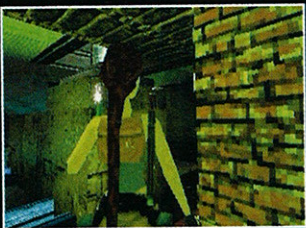

Colgada de una cuerda. Además de deslizarse en cuerdas, Lara también se balancea y baja por ellas en los últimos juegos. ¡Qué curioso, como en la película!



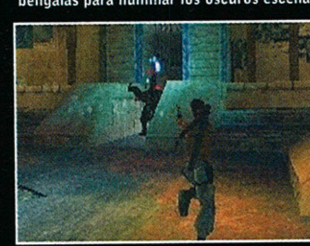

Enfrentándose a Shiva. Muchos de los enemigos de la película, como los monos de piedra, los anónimos mercenarios o la misma diosa Shiva, son típicos de los juegos.




En piragua. Esta escena de la película no tiene ninguna trascendencia y, de hecho, Lara debería haber usado su coche en este caso. Sin duda, un homenaje al juego.




Las bengalas. Igual que en los juegos, Lara se pasa toda la película usando bengalas para iluminar los oscuros escenarios. Otro gran detalle.




A la hora de disparar. Lara dispara igual que en los juegos, corriendo a los lados y realizando saltos de todo tipo.




Deslizándose por una cuerda. Otro claro homenaje a los juegos, es ver a Jolie pasando de un lado a otro de un escenario dejándose llevar por una cuerda.




Tecnología. En *Chronicles* vimos a Lara con un dispositivo en la oreja para oír a sus amigos. Cómo no, también aparece en la peli.

Han dicho de Lara Croft:

“MI BAJA FORMA FÍSICA PUEDE DEBERSE A LAS HORAS QUE PASO JUGANDO A TOMB RAIDER” Davis James. Jugador del Manchester United

» enfrenta arma en ristre son como los de los juegos: anónimos mercenarios con la cara cubierta, que casi parecen más cyborgs que personas.

Para ser del todo sinceros, sólo hay una cosa que falla en esta reconstrucción real de las 3D de *Tomb Raider*: la aventura. Lo cierto es que Lara sabe enseguida donde está el interruptor, o qué pieza tiene que usar para descubrir el secreto. La película es, de principio a fin, una alucinante situación de escenas de acción capaces de dejarnos sin aliento. De todos modos, no importa demasiado, porque ver a Jolie, en cada nueva escena más atractiva aún, compensa que el argumento carezca de complejidad. Al fin y al cabo, lo que todos queríamos ver es a Lara luciéndose, y ¡vaya si lo hemos visto!

Lo que le pedimos a la secuela.

En principio, la mayoría de los actores, incluyendo a Angelina Jolie, han firmado para dos secuelas. Jolie tiene sus dudas, porque ha terminado muy cansada y con alguna marca extra en su tatuado cuerpo. Desde una esguince de tobillo a heridas de todo tipo, nuestra Angelina, que ha hecho muchas de las escenas de riesgo, ha terminado muy necesitada de un buen descanso. En cualquier caso, ella asegura haberse divertido mucho con el papel y sólo la distancia con su marido, ellos viven en California y la película se ha rodado mayoritariamente en Inglaterra, le ha hecho titubear a la hora de firmar las secuelas. Esperemos que finalmente acceda, porque nadie,


Jolie rodó muchas escenas de riesgo.

Lara muestra su carácter rebelde en cualquier situación.

Lara, de niña, con su padre.


Vestida para la nieve.

Lara en Camboya.

¿Sabías qué...?

- ... cuando se empezó a dar vueltas al juego *Tomb Raider*, el protagonista iba a ser el típico cachas?
- ... en las primeras versiones del juego Lara iba a tener poderes mentales y místicos, como levitar?
- ... fue la insistencia del público por saber cosas de Lara la que incitó a Eidos a buscar una modelo que diera personalidad a la aventurera?
- ... Lara fue el primer personaje virtual en aparecer en la portada de la revista “The Face”, cuya estrategia es escoger al personaje más famoso del momento?
- ... La información que se puede encontrar en Internet sobre Lara no tiene límites y hasta es posible leer historias de ficción escritas por fans anónimos?
- ... Core tiene registrada una línea de ropa con el nombre de Lara Croft?
- ... en Amsterdam se celebran anualmente concursos de dibujo y pintura basados en Lara Croft?
- ... el grupo U2 se declaró gran fan de Lara y la incluyó en su gira PopMart? ¿Y que una de las canciones de su último LP, “Elevation”, ha sido incluido en la banda sonora de la película?

El Merchandising

Podéis encontrar de todo relativo al film, pero destacan las figuras de Bandai, sobre las que os hablaremos más fondo, y que tienen un precio que oscila entre las 4.995 y las 2.500 pesetas. Son articuladas y vienen con todo tipo de complementos.



Han dicho de Lara Croft:

“MÁS GRANDE QUE PAMELA ANDERSON, MÁS LISTA QUE YODA” Revista The Face.

Una de curiosidades de la película

• La película ha cosechado muy malas críticas en USA, lo que no ha impedido que haya recaudado 84. 2 millones de dólares en 10 días. Con lo que ya cubre gastos y fue la más taquillera de ese fin de semana, pese a que se estrenó al mismo tiempo que "Atlantis", la última producción de Disney. En España va ya por los 300 millones de pesetas.

• Simon West, el director, realizó el primer montaje que no gustó, porque se decía que no tenía ritmo. En el segundo montaje se eliminaron algunas escenas, como una persecución en trineo. ¿Estarán estas escenas en DVD?

• Angelina Jolie es la chica rebelde de Hollywood y una persona con muchas rarezas. Quizá por ello haya encajado tan bien con Lara, una chica bastante peculiar.

• Jolie es una gran coleccionista de cuchillos.

• Angelina Jolie tenía un poco de manía a Lara Croft antes de empezar a rodar la película. ¿La razón? Según ella misma, su primer marido la desatendía porque estaba totalmente enganchado a las aventuras electrónicas de la aventurera de Eidos.

• Aunque en un principio se pensó en poner una ñota de romance en esta historia, al final se decidió no añadir ninguna escena subida de tono. ¡Como si la propia Angelina en sus ceñidas ropas no subieran ya el tono!

• Angelina tiene unos 7 tatuajes en todo su cuerpo. En la mayoría de las escenas, se ha colocado la cámara de manera que no aparecieran o con ropa cubriéndolos, pero en escenas como la de la ducha, se los han borrado digitalmente.

• Al principio estaba previsto un desnudo de espaldas de Lara Croft, aunque el marido de Angelina demostró su disgusto y la actriz se negó a hacerlo.

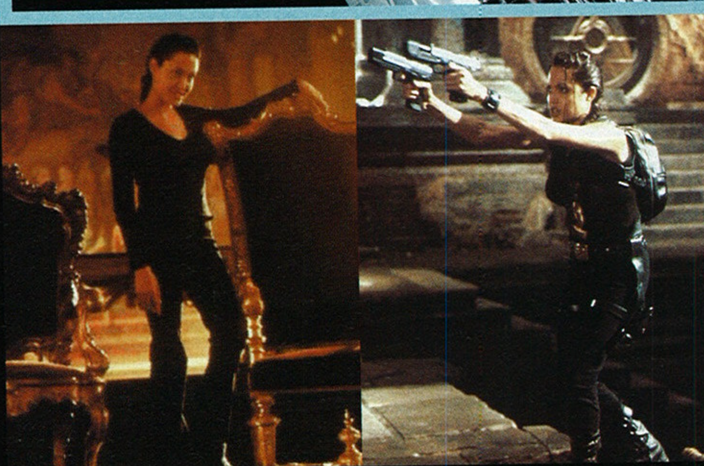
• Mientras rodaban en Camboya, Angelina, recién casada, se "chupaba" 11 horas de vuelo casi diarias para poder ver a su marido.

• Además de un duro entrenamiento, Jolie ha necesitado algo de relleno en su sujetador para dar una talla semejante a la que luce Lara en los videojuegos.

• Jon Voight, padre de Angelina Jolie en la vida real, encarna a Lord Croft, padre de Lara Croft en la película.

• Durante el rodaje, Angelina se rompió los ligamentos de un tobillo, por lo que hubo que suspender el rodaje una semana. Eso sí, no fue el único percance que sufrió, ya que realizó muchas de las escenas de riesgo sin usar especialistas.

• Como recuerdo del rodaje, Angelina se ha llevado a su casa de California las pistolas y las botas de Lara Croft.



Aquí tenéis a Lara en la sala donde se reúnen los Illuminati, la organización secreta que está detrás de todo este embrollo.

Sus pistolas son las mejores amigas de Lara, sólo se separa de ellas para dormir... aunque lo hace con un cuchillo bajo la almohada.



El duro entrenamiento al que se ha sometido Angelina, le ha permitido realizar acciones como ésta, puro *Tomb Raider*.

ninguna otra actriz, daría la talla como ya lo ha hecho ella.

Eso sí, para la secuela, además de contar con Jolie, no estaría mal que los guionistas se esmeraran un poco más en el argumento y nos mostraran una aventura con más misterios y secretos. Y a ver si se acuerdan de ponerle más humor al tema, que había momentos en los que la cosa los pedía... Ya sabéis, como en una de Indiana Jones... Tampoco nos ha gustado demasiado que no se la haya sacado jugo a otros personajes, como el experto en tecnología que Lara tiene en casa y que en teoría le debería haber proporcionado algún artilugio sorprendente, estilo James Bond.

La películas nos ha gustado como lo que es, una adaptación muy conseguida del videojuego, con mucha acción y entretenida, que es de lo que se trata cuando vamos al cine, ¿no? Aún así, esperamos que en la segunda parte Jolie esté aún más atractiva (si es que es posible) y que el guión tenga más "chicha". ¿O que el guión sea más atractivo y que Angelina enseñe más "chicha"? Si pueden ser las dos cosas, mejor que mejor.

La nueva Lara Croft

Cuando la película salga a la venta en DVD, podría incluir un trailer del nuevo *Tomb Raider* para PS2, en el que Lara tendrá un nuevo look, como podéis ver en la imagen.



Las imágenes que aparecían en *TR Chronicles*, podrían ser un anticipo de lo que nos espera en PS2, aunque el juego todavía podría tardar más de un año en salir.



El nuevo *Tomb Raider*, que puede que hasta cambie de nombre, tendrá unos escenarios mucho más grandes sólidos e interactivos, muy por encima de los actuales.

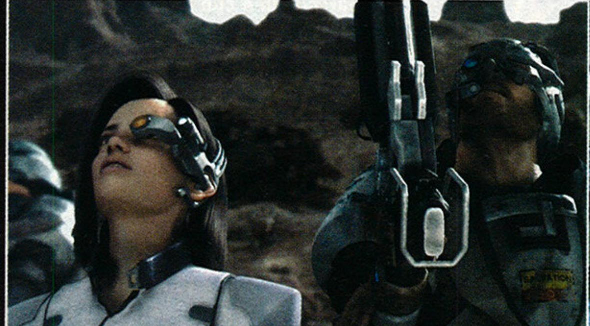
Han dicho de Lara Croft:

"¿QUÉ HOMBRE PUEDE RESISTIR A UNA CRIATURA COMO LARA CROFT?" Revista The Economist

FINAL FANTASY. LA

DURANTE EL DESARROLLO DE *FINAL FANTASY VII*, ÉPOCA EN LA QUE LAS SECUENCIAS DE VÍDEO EMPEZARON A INTRODUCIRSE MASIVAMENTE EN LOS VIDEOJUEGOS, HIRONOBU SAKAGUCHI, EL PADRE DE LA SAGA, SOÑABA YA CON LA POSIBILIDAD DE CREAR UNA PELÍCULA PROTAGONIZADA POR ACTORES VIRTUALES HIPERREALISTAS QUE FUERAN CAPACES DE TRANSMITIR SENSACIONES HUMANAS. HOY, EL SUEÑO ESTÁ A PUNTO DE HACERSE REALIDAD.

Apenas falta un mes y medio para el esperado estreno de "Final Fantasy: La Fuerza Interior" en nuestro país, que ya está programado para el 24 de agosto. Pronto pasarán a la historia sus más de 5 años de preparación y desarrollo, su desorbitado presupuesto, cercano a los 140 millones de dólares, y todo el esfuerzo e ilusión de las 200 personas que han trabajado en ella. ¿Y todo para qué? Pues para dar forma al primer largometraje protagonizado por actores virtuales que, en más de una ocasión, nos harán dudar sobre si estamos viendo una película de animación o un film protagonizado por actores de carne y hueso. En suma, una película que nos sumergirá en unos efectos visuales nunca antes explorados en la industria del cine.





Sin nada que envidiar a Rinoa

Como en casi todas las historias de Square, buena parte del protagonismo recaerá sobre una bella fémina, en este caso Aki Ross, una científica que desea poner fin a la desastrosa situación de la Tierra. Ambientada en un hipotético año 2065, "FF: La Fuerza Interior" nos propondrá un marco tan fantástico como excepcional, en el que la Humanidad se encuentra al borde de la extinción debido a la caída de un misterioso meteorito sobre la faz de la Tierra, que ha liberado a un ejército de alienígenas que prácticamente ha acabado con todas las formas de vida.

Sólo han conseguido sobrevivir algunas ciudades, ahora protegidas con barreras, pero el tiempo y la escasez de alimentos, corren en su contra. Aki, que ha sido infectada por un alienígena, cree que en la propia Tierra se encuentra la solución, y para ello se embarca en una peligrosa búsqueda contrarreloj, en la que está acompañada en todo momento por el escuadrón Ojos Profundos, un grupo de élite con los que deberá evitar la amenaza alienígena y las locas pretensiones del ejército liderado por el General Hein.

En este marco general, y como sucede con los juegos de la saga *Final Fantasy*, tendrán cabida todo tipo de relaciones entre los personajes, desde el amor a la traición, todo ello desde un punto de vista mucho más adulto, y provocando fuertes confrontaciones de sentimientos, con las que Square quiere hacer pensar al espectador.

El inmenso poder de la técnica

El elevado grado de realismo de "FF: La Fuerza Interior" ha quedado plasmado hasta en el más mínimo detalle, como las manchas y cicatrices de la piel o las arrugas de la ropa, algo que sólo ha sido posible gracias al exhaustivo y milimétrico estudio del cuerpo humano y, por supuesto, a la utilización de las herramientas de diseño gráfico y programación más avanzadas del mercado. Lógicamente, en un proceso creativo tan extenso y en el que la técnica tiene un papel tan importante, las herramientas de »



El escuadrón Ojos Profundos protegerá a Aki, con todos los medios a su alcance, en su búsqueda de la salvación para la Humanidad.

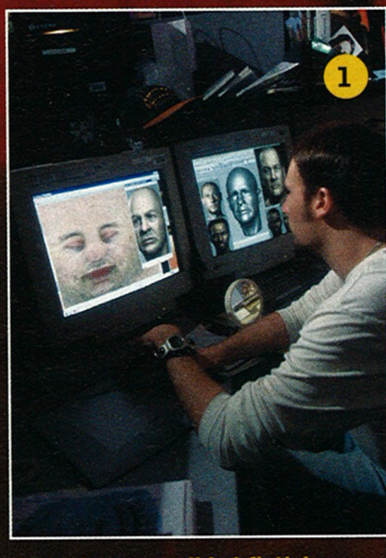


Algunos de los personajes de la película, en concreto Gray, guardan grandes parecidos con actores reales, como Ben Affleck.

Cuando la fantasía se vuelve realidad

FUERZA INTERIOR



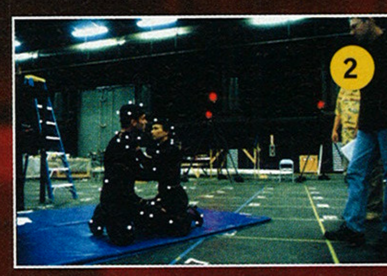


Creando una realidad ficticia

1. Uno de los aspectos más complejos ha sido crear la textura de la piel y el pelo, que se han superpuesto como una máscara sobre un modelo poligonal.

2. Como en las secuencias de vídeo de los juegos, la captura de movimientos ha jugado un papel muy importante para dar vida a todos los personajes.

3. El universo fantástico que nos propone ha sido imaginado y plasmado sobre cientos de papeles, que ahora adornan las paredes de Square Pictures.







Entre los miembros del escuadrón Ojos Profundos habrá un traidor que intentará poner fin a la búsqueda de Aki.



Como en la saga de videojuegos, entre los dos protagonistas surgirá una relación de amor, con desenlace todavía desconocido.

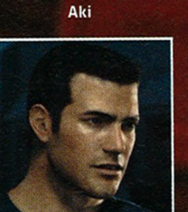
Voces famosas para los actores virtuales

Aunque este matiz se perderá en su doblaje al castellano, es muy curioso contemplar el gran parecido que guardan los actores virtuales con sus respectivas voces, ¿verdad?



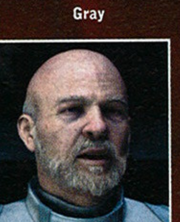
Aki

Ming-Na



Gray

Alec Baldwin



Dr Sid



Donald Sutherland



Ryan



Ving Rhames



Neil



Steve Buscemi



General Hein



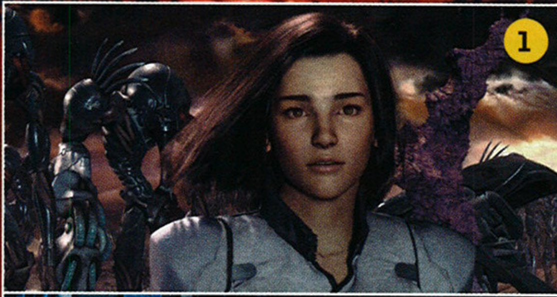
James Woods

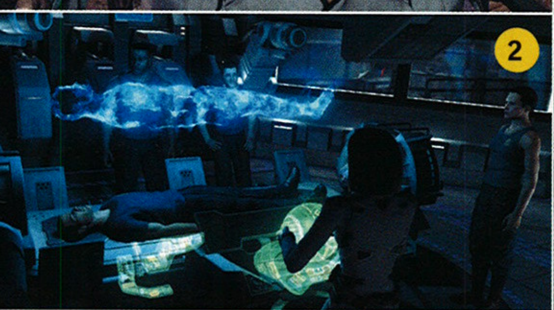
» trabajo se han ido actualizando constantemente, hasta el punto de que, sobre la marcha, se han creado programas específicos para plasmar determinados efectos, como el movimiento del pelo. Esta continua actualización ha sido uno de los principales factores en el retraso de la película, y parte importante en su elevado coste final, que ha pasado de tener un presupuesto de 30 millones de dólares (5.500 millones de ptas) a costar 140 (26.000 millones de ptas). No está mal para una película de animación ¿eh?

El toque de Square

Street Fighter, *Mortal Kombat*, *Mario Bros*, *Tomb Raider* y *Resident Evil*, han sido algunos de los juegos que han saltado a la gran pantalla. Salvo los dos últimos, los demás han pasado a la historia como grandes fracasos, principalmente porque existe una desconexión entre las personas que desarrollan el juego y el equipo que trabaja en la película, y por lo tanto, sólo se centran en los personajes que protagonizan el juego, sin preparar una historia decente. En el caso de "FF: La Fuerza Interior" el propio Hironobu Sakaguchi ha sido el encargado de crear la historia y dirigir la película, algo que, cuando menos, ya asegura un mínimo de calidad similar al de los juegos. A esto se suma que, como sucede con los juegos de la saga *Final Fantasy*, tanto la historia como los personajes han sido creados exclusivamente para la película, y por lo tanto, no existe un punto de referencia al que acudir, como ha sucedido con los ejemplos antes citados. Eso es lo bueno de la saga *Final Fantasy*: tan sólo perduran las emociones. Y eso es algo que, casi con total certeza, va a continuar sucediendo con la película.

Así que, si todavía os queda alguna duda sobre la película, el próximo día 24 de agosto podréis despejarlas acudiendo a los cines de vuestra ciudad. Ya os adelantamos que a la cita no faltarán ni la magia ni el buen hacer al que Square nos tiene acostumbrados. En definitiva, una película que no nos podemos perder.





Los aspectos clave de la película

1. **Sueños y premoniciones.** Aki tiene unos extraños sueños en los que se ve rodeada por alienígenas antes de comenzar una batalla campal. Quizás en ellos encontrará la solución a todos los problemas de la Tierra...

2. **Tecnología.** Mucha y por todos los sitios. En "La Fuerza Interior" veremos aparatos, naves y armas inverosímiles... pero muy bien realizados y creíbles.

3. **Extinción de la vida.** El mundo está amenazado de muerte, y apenas existen formas de vida, sobre todo flora y fauna, en el planeta.

4. **Alienígenas.** Son los culpables de la situación de la tierra, y son capaces de devorar el alma de los seres humanos... así que cuidado.





La bomba comercial





Un total de 17 compañías, como Bandai y Seiko, tienen ya licencia para explotar la imagen de la película en distintos campos, como muñecos, relojes, posters, libros, camisetas, disfraces, cartas, calendarios... ¡¡¡hasta tablas de skate!!!

Entrevista con Jun Aida

Productor de "Final Fantasy. La fuerza interior".



El pasado día 20 de junio, Jun Aida, el productor de la película, estuvo en Madrid para promocionar "Final Fantasy: La Fuerza Interior" y atender a la prensa. Nosotros, como no podía ser de otra manera, acudimos para conocer otros aspectos sobre la película:

PlayManía: Por todos los trailers que ya hemos visto, la película va a estar ambientada en la Tierra, en un futuro no muy lejano, y la tecnología estará muy presente. ¿No choca un poco con el espíritu de los juegos *Final Fantasy*, que en su mayoría han ofrecido mundos de espada y brujería? ¿Por qué se ha llamado así a la película?
Jun Aida: *Pienso que es apropiado llamarla así porque es una historia creada y dirigida por Sakaguchi, el padre de Final Fantasy. Es cierto que esta historia, en particular, está más orientada a la ciencia ficción, y que transcurre en la Tierra por primera vez en la historia de FF, pero al igual que en FFVII y FFVIII, la tecnología está muy presente. Sakaguchi ha querido crear una historia adulta, en la que se habla de la vida de la gente, de la muerte y otros elementos tristes... Si se ambientara en otro lugar, no causaría el mismo impacto.*

PM: Hironobu Sakaguchi, el creador de la saga *Final Fantasy*, y usted, que tiene experiencia en la industria del cine, han trabajado estrechamente en este proyecto. ¿Quién de ustedes ha influido más en el otro? ¿Los videojuegos en el cine o viceversa? ¿Se ha parecido en algo al desarrollo de un videojuego?
JA: *Para mí ha sido muy interesante poder trabajar con Sakaguchi. Lleva en la industria del videojuego desde 1984 y quería trabajar con él para saber qué tiene para convertir todo lo que toca en oro. Y él quería trabajar conmigo, porque soy uno de los pocos productores de Hollywood que habla japonés, y el único que entiende de videojuegos. Así que era una buena unión, ya que nos complementamos: mi talento creativo es nulo y confío en la opinión de Sakaguchi, que tiene una visión muy clara de lo que quiere. Cuando llegamos a los negocios, Sakaguchi no quiere saber nada... así que se puede decir que hacemos un buen equipo. En cuanto a la influencia del cine y los juegos, vosotros mismos podrías decirnos si hay diferencia, porque utilizamos las mismas herramientas y los mismos equipos... el aspecto técnico es muy similar.*



Si algo huele a *Final Fantasy*, Alberto Lloret, nuestro Jefe de Sección, acude allí donde haga falta y sin pensárselo.

PM: ¿Es realmente *Final Fantasy* una película, o sólo un experimento en películas de animación?
JA: *Es, definitivamente, una película. Siempre ha sido un proyecto con el que queríamos conseguir un gran éxito. No podíamos pensar que, si fallaba, podía ser una buena experiencia para desarrollar mejores videojuegos, porque tenemos que responder ante los accionistas.*

PM: En varias ocasiones, usted ha afirmado que "La Fuerza Interior" va a ser algo nuevo, que nunca se había visto antes en el cine. Dejando a un lado el impresionante despliegue visual que va a ser ¿qué más pueden esperar los espectadores?
JA: *Pienso que están esperando una nueva experiencia, y creo que hemos sido capaces de crearla. Si recordamos, hace 8 años se estrenó "Jurassic Park", y mucha gente fue al cine sin saber lo que se iba a encontrar, y salieron muy impresionados. Espero que nosotros consigamos un éxito parecido, y confió en ello porque, aparte de un apartado visual sin precedentes, la historia es muy, muy buena.*

PM: ¿Qué piensa sobre las adaptaciones de juegos a película?
JA: *Los videojuegos son una forma moderna de cultura que con PlayStation se ha extendido aún más, y veo lógico que las buenas historias salten a la gran pantalla... pero tienen que ser creadas de la manera correcta. En nuestro caso, Sakaguchi ha sido el creador de los juegos FF y de la película, y ésa es nuestra principal fortaleza.*

CONSIGUE UN MÓVIL 3310

FAN-CLUB

1	Alejandro Sanz	702174
2	Chayanne	702178
3	Britney	211809
4	Enrique	702184
5	bauté	211891
6	Christina Aguilera	702169
7	Ricky Martin	702197
8	Prince	211839
9	AQUA	200532
10	BONO	211807

¡¡GRATIS!! ¡¡GRATIS!! ¡¡GRATIS!!

Llama!
y automáticamente entrarás
en el sorteo diario de
un **NOKIA 3310** de nueva generación! !
Date prisa... un 3310
puede ser tuyo ! !...y no olvides
que cuantos más logos o melodías
pidas, más posibilidades tendrás,
SUERTE!!
(Promoción válida hasta el 31 de Agosto)

LLAMA, INDICA EL NÚMERO DEL LOGO O SONIDO QUE QUIERES...TU NÚMERO DE MÓVIL...Y EN POCOS MINUTOS ¡¡APARECERÁ EN TU PANTALLA!!

Mi Logo® + logos y tonos en... www.mi-logo.com

906 42 12 46

¡NUEVOS LOGOS!

		210409	211567	211573	211576	211577	211578	210381	212462	212463	210386	212677
		202227	211586	211589	211590	211591	211592	210376	210377	210378	210379	212680
		210380	210387	210388	211585	211605	211805	702068	702226	704901	702124	212682
211582	211583	210407	105026	211806	211844	211847	211848	210368	210404	210406	211630	212696
100301	100308	211802	211822	210391	210393	210400	211829	200002	100263	702233	702120	212684
211834	211835	211846	702176	702181	702186	702198	702281	100282	200004	702238	702209	212686
702108	702116	702058	702037	702048	702047	210372	211800	211813	702123	702095	212683	212687
211629	211804	211811	211825	211828	300195	300213	300254	100007	100008	100009	100011	212697
210402	210403	210405	211572	211580	211581	211588	211595	704481	704482	704493	704531	212698
211596	211598	211601	211603	211606	211616	211621	211622	704558	704569	704577	704579	212459
100082	100359	100361	100363	100364	100367	100369	100370	180212	202161	202201	202278	212475
100376	180095	180096	180098	180101	180102	180173	180190	303585	310098	210397	702290	212695

Válido para Nokia **ICONOS** 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Jesus Bleibet · Bach	431384
Himno De La Alegria · Beethoven	431391
Volando Voy · Camaron	431404
Cada Día Te Quiero Más · Canciones Populares	431406
Jingle Bells · Canción Navidad	431407
Cumpleaños Feliz · Canción Popular	431408
La Donna E Mobile · Canción Popular	431409
Por Ser Un Chico Excelente · Canción Popular	431410
San Fermines · Canción Popular	431411
Himno de Valencia · Canción Popular	431412
Cacho a Cacho · Estopa	431433
La Raja De Tu Falda · Estopa	431434
Me Falta El Aliento · Estopa	431435
Poquito A Poco · Estopa	431436
Sevillanas del adiós	431438
Para No Verte Más · La Mosca	431467
Himno de Eurovisión	431470
Sueña La Margarita · Sevillanas	431496
Yesterday · The Beatles	431531
Real Madrid · Himnos de Fútbol	431446
Sevilla hasta la muerte · Himnos de Fútbol	431449
Betis · Himnos de Fútbol	431440
Himno de España	431442
Himno de España (versión corta)	431443
No Cambié · Tamara	431505
Quinto Levanta · Popular	431493
Sinfonia · Mozart	431484
El Clave Bien Temperado · Bach	431383
A Por Ti · Tamara	431504
Yellow Submarine · The Beatles	431530
Tirititraum · Camarón	431403
All You Need Is Love · The Beatles	431508
Millenium · Robbie Williams	431495
Fly On The Wings Of Love · Annia	431381
Livin On A Prayer · Bon Jovi	431399
Alla Turca · Mozart	431483
Get Back · The Beatles	431516
Natalie · Julio Iglesias	431460
Variaciones Goldberg · Bach	431386
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Simbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743

!!! NUEVOS TONOS !!!

TOP 10 TONOS

Misión Imposible · CINE	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
Dancing Qeen · ABBA	407201
Let It Be. THE BEATLES	407740
Every Breath You Take · POLICE	407620
The Wall · PINK FLOYD	407406
We Are The Champions · QUEEN	407408
Tubullar Bells · MIKE OLDFIELD	407633
American Pie · MADONNA	407370
Take On Me· A-HA	407600

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231

CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

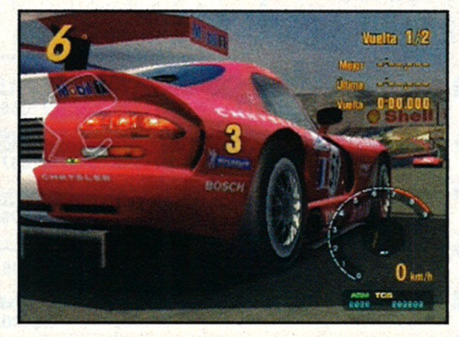
ÉXITOS

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337
Red Red Wine · UB 40	407484
Staying Alive · Bee Gees	407231
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
We are the champions · Queen	407408
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Strange love · Depeche Mode	407278

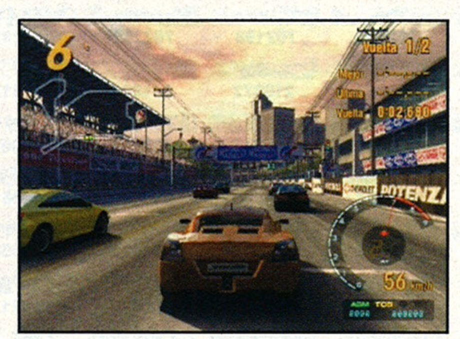
Gran Turismo 3 A-Spec

¿Te gusta conducir?









Hay títulos, aunque sean pocos y se hagan de rogar más de la cuenta, para los que sobran las palabras, porque por sí mismos ya lo dicen todo. *GT3 A-Spec* es uno de esos juegos, el primer gran mito para PlayStation 2.

Con la tercera entrega de su aclamada saga, Polyphony Digital ha conseguido lo que todos esperábamos, o mejor dicho, sabíamos: dar forma al simulador más realista, impresionante y perfecto del mercado. Puede sonar a tópico, incluso puede parecer previsible por nuestra parte, pero lo cierto es que *Gran Turismo 3 A-Spec* dista años luz de cualquier otro juego de velocidad que hayáis visto en PS2 y en cualquier otra consola o soporte de entretenimiento doméstico.

Su grandeza, como ya demostraron sus antecesores, radica una vez más en ofrecer unas altas cotas de realismo y unas posibilidades de juego interminables, que casi son capaces de hacer palidecer de vergüenza al resto de simuladores del mercado.

EN LO QUE RESPECTA A OPCIONES DE JUEGO, en esta nueva edición no faltan las clásicas licencias de conducción, un total de seis, con las que podremos acceder a casi un centenar de campeonatos, pruebas de resistencia, rallies... vamos, un auténtico delirio que parece no tener fin.

El realismo lo ponen los más de 160 vehículos que presenta el juego que, aparte de ser unas réplicas PERFECTAS, se conducen y comportan de

El Rally, como nunca lo habías vivido

Como en *GT2*, este modo es un pequeño añadido al juego, pero gracias a la perfecta recreación del polvo, que hasta influye en la visibilidad, las no menos geniales irregularidades del terreno o su sistema de control, podemos presagiar que en el futuro veremos grandes simuladores de rallies. A ver si Polyphony se anima y nos sorprende con uno.



Con las pegatinas, los coches lucen un acabado genial.



El polvo parece totalmente real,



Desde la vista interior, es casi imposible ver con el polvo.



El sol dificulta la visibilidad.





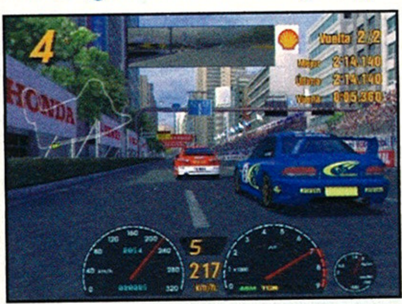




Los pequeños detalles hacen grande a un juego



Reflejos en tiempo real: Los "pianos" de los márgenes de las pistas y todos los objetos de los escenarios se reflejan sobre los vehículos en tiempo real, consiguiendo un grado de realismo nunca visto.



Entornos: Por regla general, cuentan con muchos más elementos ornamentales, como edificios, árboles, farolas, señales, semáforos... y todo, absolutamente todo está perfectamente recreado.



Conos: Son sólo un pequeño detalle, y hasta puede parecer absurdo, pero en los dos anteriores *GT* no se incluyeron. Su comportamiento, cuando colisionamos con ellos, se describe con una sola palabra: REAL.

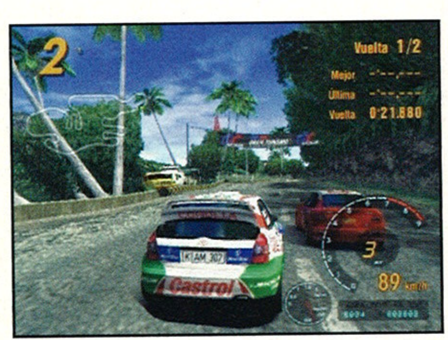


Sistemas de partículas: El polvo, el agua y el humo son completamente reales, se quedan en el aire flotando, dificultan la visión, y lentamente, se disipan. Son un broche de oro a un catálogo de efectos genial.

manera completamente distinta, dependiendo de su potencia, peso, tracción y otras cuantas variables más. Sí, ya sabemos que eso también lo dijimos con su antecesor, pero lo cierto es que en *Gran Turismo 3 A-Spec*, todas esas diferencias se hacen mucho más palpables, incluso a la hora de efectuar ajustes mecánicos, que en esta entrega afectan directamente al comportamiento del coche.

Para reforzar aún más este control al más puro estilo simulador, hay que sumar la existencia de un volante oficial, que en nuestro país será pondrá a la venta formando parte de un pack especial, y con el cual la experiencia de juego y el realismo ganan muchísimos enteros.

EN BASE A ESTOS ELEMENTOS, Polyphony Digital ha conseguido crear un simulador en toda regla, que puede a ser tan complejo como el jugador quiera, o por el contrario, obviar todo el apartado de mecánica para centrarse en la competición pura y dura, donde nos

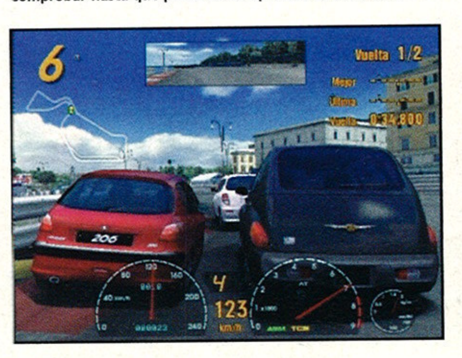


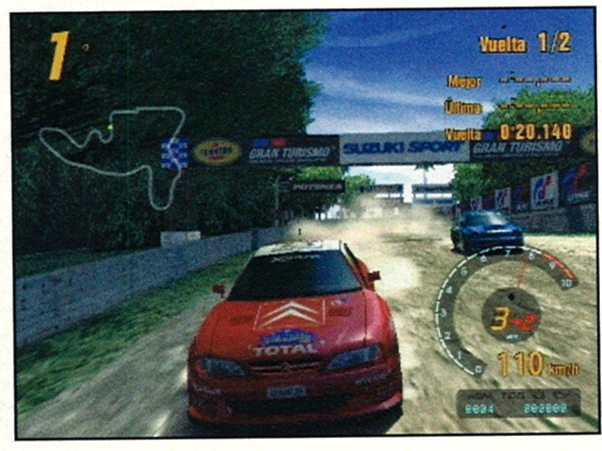
Todos los elementos del juego, menos el público que rodea los circuitos, son poligonales, incluidos los árboles.



Sólo hay un circuito mojado, pero es más que suficiente para comprobar hasta qué punto se complica la conducción.

GT3 cuenta con tan "sólo" 165 vehículos, una cifra muy inferior a la de su antecesor, aunque se han introducido más competiciones y extras ocultos, como coches de Fórmula 1.





El mejoradísimo Modo Arcade

El inevitable modo arcade se ha visto beneficiado de un montón de novedades, de las cuales, la más importante es el modo multijugador para seis personas por medio del cable i.Link, que requiere 3 consolas, 3 juegos y 3 televisores. Para un único jugador, este modo encierra los 34 circuitos, extras ocultos, 5 categorías de vehículos y mucho más....



El modo arcade también incluye los 34 circuitos.



Las 5 categorías de vehículos se organizan por potencia.



Con el modo i.Link la diversión se multiplica por seis.



Podemos consultar los extras en esta pantalla de Bonus.

El Modo GT, explicado



Licencias: Uno de las señas de identidad de la saga regresa no exenta de cambios. Como en *GT2* hay seis licencias, con 8 pruebas por cada una, entre las que hay numerosas novedades.



Prueba del vehículo: Como en los anteriores *Gran Turismo*, aquí podemos poner a prueba nuestro coche tras algunos ajustes mecánicos, para comprobar la velocidad punta o la aceleración.

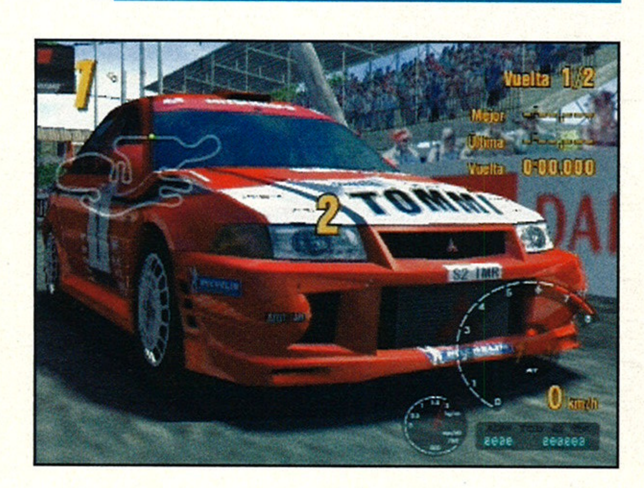


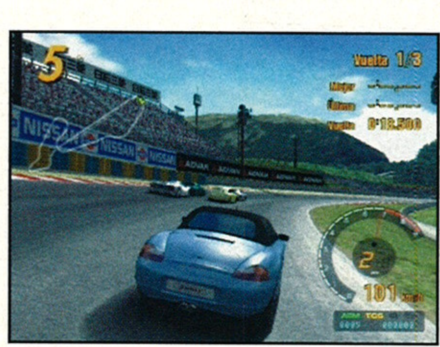
GT Auto: En este apartado se reúnen dos opciones ya conocidas, como son comprar llantas nuevas y lavar el coche, a la que ahora se une cambiar el aceite, que mejora el funcionamiento del motor.

aguardan cientos de horas de competición y, por supuesto, mucha, mucha diversión. En este sentido cabe destacar la inclusión de un total de 34 circuitos, la cifra más alta de toda la saga, aunque no es menos cierto que, salvo tres pistas, todas las demás ya han aparecido en anteriores entregas. En cualquier caso, todas han sido rediseñadas y puestas al día de tal manera que apenas parecen las mismas. Entre sus numerosos detalles ornamentales es posible encontrar todo tipo de flora, recreada como nunca antes habéis visto, público, "flashes" de cámaras, numerosos edificios, una increíble sensación de grandiosidad y profundidad... y todo ello con la completa eliminación de la niebla y con un rastro del "popping" prácticamente imperceptible. Lo mejor de todo es que, pese a que muchos circuitos pueden pecar de estar sobrecargados, el conjunto se mueve la mar de bien, ofreciendo una sensación de velocidad más que lograda, sobre todo, en la perspectiva interior. De verdad, hasta que no probéis el nuevo circuito de Japón, con sus larguísimas rectas plagadas de árboles y edificios y el sol dificultando la visión, no sabréis lo grande que es *Gran Turismo 3 A-Spec*, por más que nos esforcemos.

Continuando con el apartado gráfico, *Gran Turismo 3 A-Spec* debe ser considerado el primer

Polyphony Digital ha conseguido unificar unas posibilidades de juego y un apartado visual sin precedentes en la historia de los videojuegos, culminando así una nueva obra maestra.

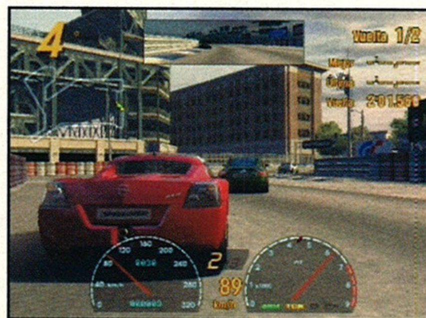


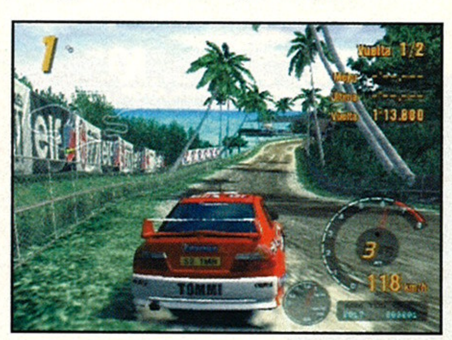


Dependiendo de la posición de sol, la sombra del coche varía, así como el grado de luminosidad del asfalto. Genial.



Uno de los pocos defectos de *GT3* es que los faros de los coches, pese a estar encendidos, no irradian luz real.







paso a paso





Taller: Aquí se recogen todas las piezas y posibilidades de mejora de todos los vehículos, independientemente de las marcas. Se han introducido nuevas piezas, y más opciones de configuración.



Concesionario: Se acabaron los líos de organizar las marcas por ciudades. En este menú encontraréis los países fabricantes de coches, y dentro de ellos las marcas y vehículos disponibles.

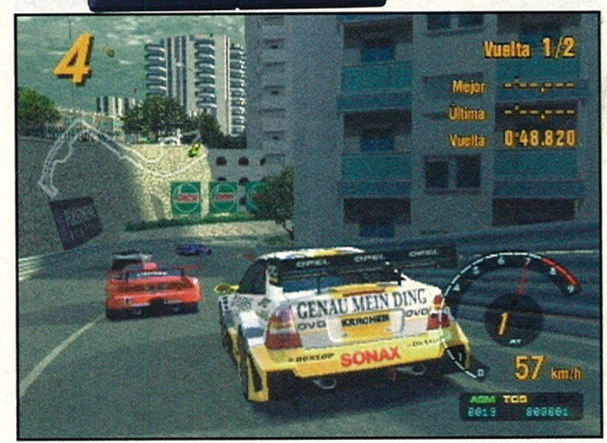
Competición: Existen 5 categorías distintas, que vienen a suponer un total de 100 competiciones, entre ligas, campeonatos, carreras sencillas, rallies... Todas ellas presentan una duración variable según el nivel de dificultad, y todas tienen como premio a nuestro tesón algún vehículo oculto.

Mi casa: Aquí se han corregido todas los aspectos criticados en su antecesor. Ahora hay un garaje con capacidad para 200 coches, podemos ver el estado del juego, salvar la partida...



El volante oficial de *GT3*

Es el complemento ideal para disfrutar plenamente de *GT3*, y estará disponible el 20 de julio, en un pack especial junto con el juego. Eso sí, este pack no estará al alcance de todos los bolsillos, porque su precio se sube a las 27.900 pesetas. Algo que no es de extrañar si tenemos en cuenta que este volante es USB y que cuenta, como principal virtud, con la función Force Feedback, mediante la cual, el volante simula, de manera muy real, la resistencia al giro que ofrecen los coches, lo que logra una soberbia sensación de conducción. De momento no se venderá por separado,



Cote D´Azur, el único circuito del que no se había visto nada, es una réplica casi perfecta del trazado de Mónaco. Y eso que Polyphony no tiene licencia para utilizarlo.

título de segunda generación, ya que nunca antes habíamos visto nada parecido en PS2, ni en ninguna otra consola. Con su lanzamiento se han fijado unas nuevas cotas de calidad, que deberán ser tomadas como punto de referencia a la hora de desarrollar y valorar futuras producciones del género.

ENTRE SUS MUCHAS VIRTUDES, asoman con fuerza los brillos y reflejos sobre las carrocerías, así como las sombras y efectos de luz, todo ello en tiempo real. No menos importante nos parece la absoluta eliminación de los bordes "serrados", también conocidos como "Jaggies", de todos los modelos poligonales, algo que se ha logrado aumentado la resolución vertical y manteniendo la fija la horizontal. Otros detalles no menos impresionantes son sus constantes 60 fps, la fabulosa recreación del polvo, humo y agua, un modo para dos jugadores que no presenta ninguna reducción de la calidad gráfica... y un millón de detalles más que descubriréis vosotros mismos en cada nueva carrera.

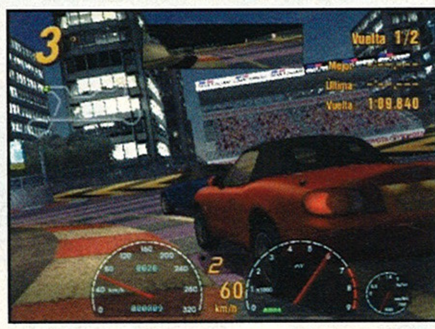
> El padre de *Gran Turismo*, Kazunori Yamauchi, ha afirmado que con tres meses más podían haber mejorado el acabado de *GT3*, y que la próxima entrega será aún mejor... Increíble.

Aunque el juego destila calidad por los cuatro costados, lo único que no entendemos es la manía que tiene Sony de cambiar la banda sonora en el lanzamiento europeo, ya que la japonesa era sobresaliente.

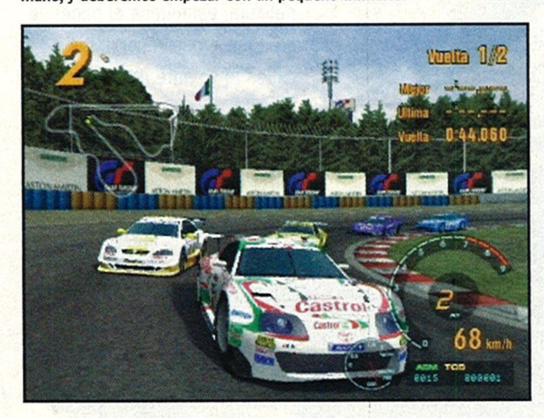
Pese a esto último, *GT3* se ha convertido, por méritos propios, en el mejor juego que podéis encontrar para PS2, y en definitiva, una compra obligada con la que tenéis aseguradas cientos de horas de diversión y calidad a raudales. No sólo es el primer imprescindible de PS2, sino una experiencia de juego tan impresionante que justifica por sí misma la adquisición de la consola, si es que todavía no la tenéis...




En el modo GT ha desaparecido el mercado de segunda mano, y deberemos empezar con un pequeño utilitario.



La vista interior ofrece a una gran sensación de velocidad sobre todo con coches que alcanzan más de 300 Km/h.





GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Sony • Velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-6**

Calificación: **+3 años** — Precio: **9.990 ptas.**

Mem. Card 2 (420 bytes) — Dual Shock 2 — Volante USB

Gráficos **10** — Sonido **10** — Diversión **10**

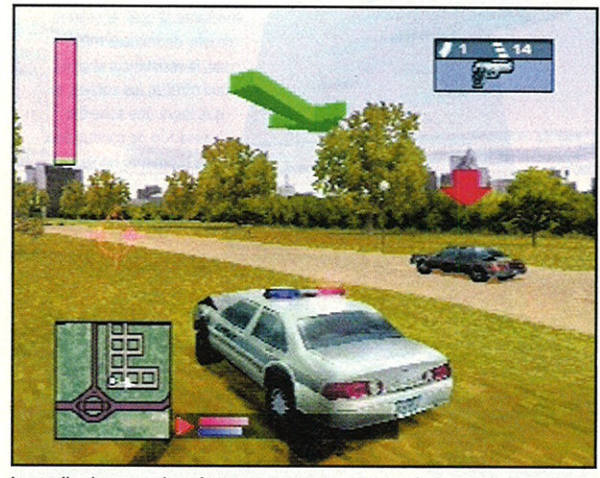
- Gráficos, control, circuitos, coches, duración... ¿se puede pedir más?
- El efecto de luz de los faros.
- Que no tenga 160 coches más.

10

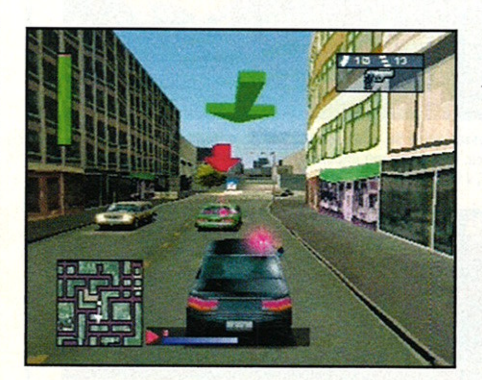
Gran Turismo 3 A-Spec es el mejor y más completo simulador de velocidad que se puede encontrar en este momento. Así de sencillo. Una compra obligada.

World´s Scariest Police Chases

Persecuciones al servicio de la Ley

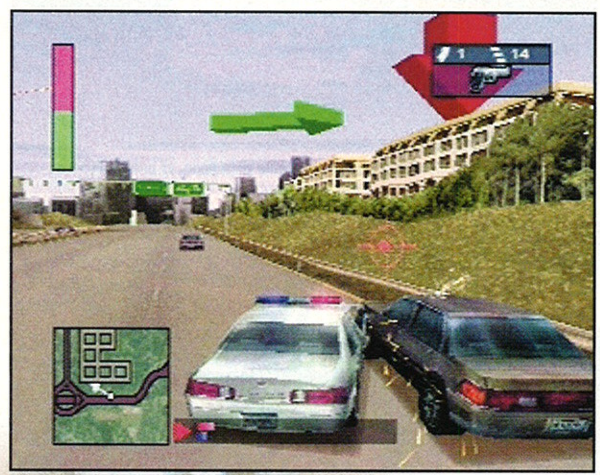


Los malhechores no durarán en meterse en un parque público lleno de gente para despistarnos. Menos mal que los peatones se apartan rápido a nuestro paso.





Aprovechando el éxito y el espíritu de la serie *Driver*, Activision nos pone al volante de un coche patrulla para que nos encarguemos de que la ley y el orden reinen en las calles de nuestra ciudad.



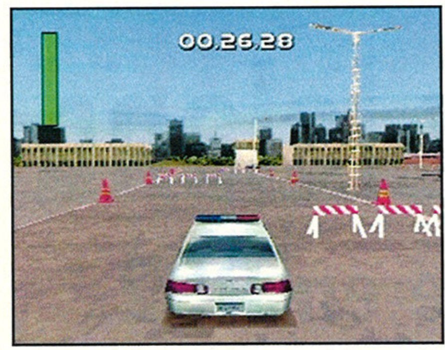
Allá por el verano de 1999 aparecía en nuestro mercado un título que supuso una verdadera revolución en el género de la velocidad. Nos estamos refiriendo, como podréis suponer, a *Driver*. Dos años después, y con la segunda parte de *Driver* en las tiendas desde hace ya algún tiempo, Activision presenta *World´s Scariest Police Chases*, su particular visión de este divertidísimo subgénero.

En esta ocasión, en lugar de hacer de los malos de la película, asumimos el papel de un agente que recorre las calles al volante de su coche patrulla, con el objetivo de cumplir una serie de misiones de dificultad creciente. Pese a que la estética del juego recuerda inevitablemente a *Driver* desde el primer momento, la primera diferencia la encontramos al empezar el modo de juego principal, ya que antes de poder recorrer las calles al servicio del ciudadano, deberemos superar cuatro pruebas en la Academia de Policía. Estas pruebas nos permitirán familiarizarnos con el vehículo que posteriormente vamos a conducir y entrenar nuestras habilidades, fundamentalmente, el disparo en marcha (gracias a un cómodo punto de mira) y la siempre difícil tarea de detener vehículos.

Pasado este trámite, ya podemos salir a las calles a realizar misiones reales como la vida misma. Escoltar una ambulancia o detener desde conductores borrachos hasta peligrosos narcotraficantes será nuestro pan de cada día. Cada misión tiene sus parámetros y en la mayor parte de ellas deberemos realizar varias tareas relacionadas entre sí. Para llevarlas a buen puerto, deberemos tener mucho cuidado con nuestro coche, ya que si recibimos muchos golpes tendremos que volver a empezar. El tiempo límite será otra de las dificultades que nos encontraremos y que harán que tengamos que estar muy atentos, pues en las últimas fases el crono está tan ajustado, que un solo fallo puede hacer que no lleguemos a tiempo.

LA EXCEPCIONAL IA DE LOS "MALOS" es uno de los aspectos más cuidados del juego, y nos pondrá más de una vez en serios apuros. Sirva como ejemplo de las excelencias de la IA el detalle de la sirena: si la llevamos encendida los turismos se apartarán a nuestro paso, pero

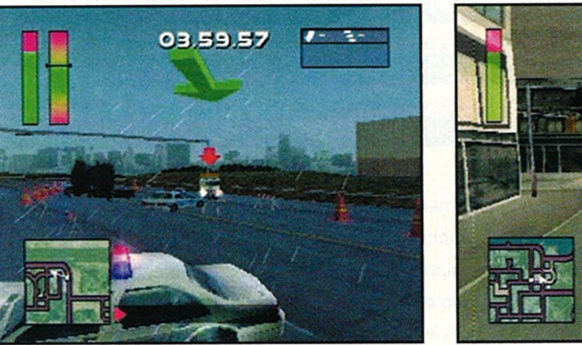


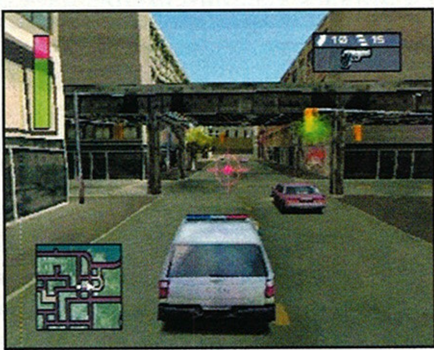


En la Academia de Policía aprenderemos todo lo necesario para poder desenvolvernos más tarde en las calles.



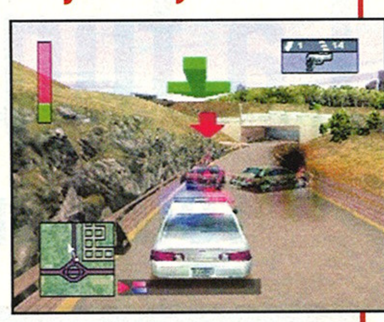
Un centro comercial (afortunadamente cerrado) es el atajo ideal para poder robarle unos segundos al cronómetro.

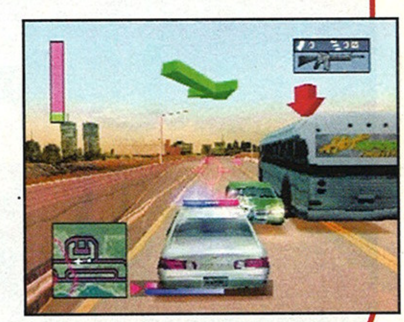




Una IA muy trabajada

Uno de los aspectos que más nos ha gustado de este *World´s Scariest Police Chases* es la Inteligencia Artificial de los malhechores. Pese a que suelen (no siempre) seguir la misma ruta para tratar de escapar, hay que señalar que utilizan todo tipo de artimañas para impedir que les demos alcance. Provocar accidentes para bloquear nuestro camino, cerrarnos para que tengamos que reducir velocidad, frenazos en seco o repentinos acelerones son algunas de las tácticas que emplearán para no ser detenidos. Y todo ello con su punto justo de dificultad.





si no, nos encontraremos con un tráfico bastante denso que habrá que esquivar. Afortunadamente, todas estas exigencias son superables gracias al sencillo control de nuestro coche, que responde perfectamente a nuestras órdenes, ofreciéndonos una sensación de pilotaje muy satisfactoria.

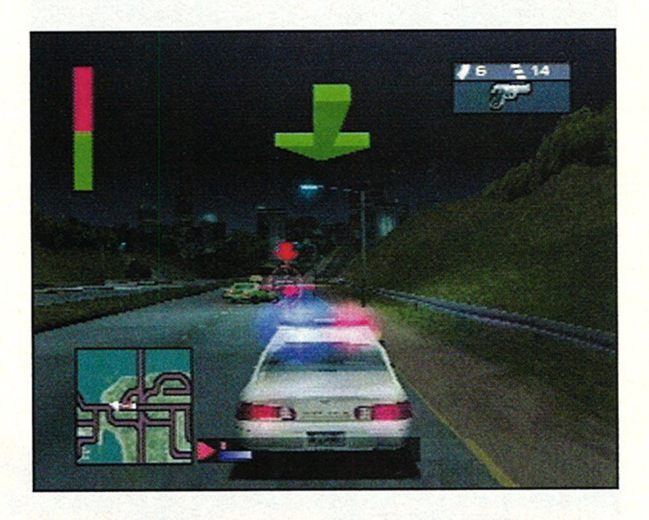
En cuanto a modos de juego, además del principal contamos con la opción de jugar las misiones por separado, con un Modo Patrulla (donde debemos patrullar las calles deteniendo a cuanto sospechoso encontremos a nuestro paso) y, por último, con una opción para dos jugadores en la que, mientras patrullamos, un jugador conduce el coche y el otro controla el punto de mira y dispara.

ES UNA LÁSTIMA QUE EL ENTORNO GRÁFICO

no se corresponda con su notable jugabilidad, ya que resulta un tanto limitado y a veces se "pixela" en exceso. Además, el dichoso popping está presente casi de continúo y, pese a la variedad de los vehículos y escenarios, se echa en falta un mayor grado de detalle en líneas generales, sobre todo si lo comparamos con el trabajo de Reflections

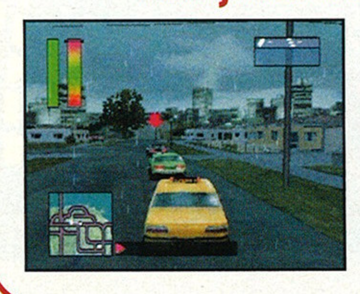
Si el apartado gráfico no pasa de correcto, no ocurre lo mismo en el sonido, donde la música y los efectos sonoros (entre los que destaca la radio del coche patrulla) rayan a un buen nivel.

Pese a que podríamos exigir un mayor despliegue gráfico, *World´s Scariest Police Chases* tiene los suficientes recursos para enganchar al jugador durante una buena temporada. Sin embargo, se queda por debajo de la serie *Driver*, así que si no has disfrutado de la obra de Reflections, quizá deberías empezar con ella. Pero si ya los has jugado y te quedaste con ganas de más acción en esa misma línea, este título no te va a defraudar.



Aunque su apartado gráfico podía haber sido mejorado, su originalidad y su enorme jugabilidad aseguran diversión para rato.

Trabajando de incógnito para cumplir los objetivos





Muchas misiones, sobre todo a medida que avanzamos en el juego, requerirán, además de nuestra habitual pericia al volante, unas precauciones especiales. Utilizando vehículos de incógnito, como taxis o turismos convencionales, deberemos seguir al malhechor sin que éste note que le sigue la policía. O lo que es lo mismo, no podemos hacer nada que le resulte sospechoso ni acercarnos demasiado, aunque tampoco podemos perderle de vista para luego poder "cazarlo".



La fuga de Monkey Island

Todo un clásico al abordaje en PS2



Los atractivos escenarios prerenderizados nos llevarán a recorrer un Caribe muy especial, plagado de hilarantes referencias al vudú y al mundo de los piratas.

La primera aventura gráfica para PS2 cuenta con la inmejorable carta de presentación de haberse convertido en una de las sagas más exitosas en PC, gracias a sus puzzles y su delirante sentido del humor.

Si preguntáis a los aficionados a las aventuras gráficas poseedores de un PC por la aventura de la que guardan mejor recuerdo, la gran mayoría de los interrogados empezará a hablar de un muchachito algo torpe que llega a una isla del Caribe con la sana intención de ser pirata... y que acaba siempre metido en una serie de divertidísimos entuertos en los que piratas, vudú, insultos y, por supuesto, monos, se dan la mano con un particular sentido del humor. Efectivamente, la saga *Monkey Island* ha estado siempre en lo alto de las listas y convirtió a LucasArts en una de las desarrolladoras de aventuras gráficas por excelencia.

Tras dos primeras partes inolvidables y una tercera con algunas irregularidades, aparecidas sólo en PC, los chicos de LucasArts han vuelto por sus fueros y, lo que es más importante, han "inaugurado" el género en PS2 con un título que confirma que las mejores aventuras gráficas puras no tienen por qué ser patrimonio exclusivo de PC.

LA ACCIÓN ARRANCA

con nuestro "prota", Guybrush Threepwood, que vuelve de su luna de miel con su esposa, la gobernadora Elaine Marley. Ambos esperan un recibimiento multitudinario por parte de los habitantes de la isla pero, al llegar descubren una serie de desagradables cambios que tienen que ver con un oscuro personaje, a lo que se unirá la amenaza de un poderoso talismán vudú conocido como "el Insulto Definitivo".

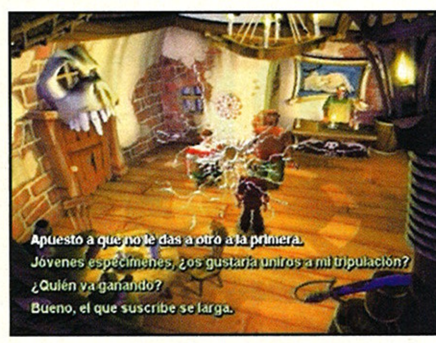
Multitud de personajes, algunos habituales en la saga, otros totalmente nuevos, ayudan a conformar una excelente y bien construida trama, en la que el sentido del humor característico de esta serie está siempre presente. Si bien no es necesario haber jugado a las anteriores entregas para disfrutar de todas las excelencias que *La Fuga de Monkey Island* ofrece, no es menos cierto que sus seguidores encontrarán más motivos para la carcajada, ya que las referencias a los anteriores capítulos son muy abundantes.

Además del hilarante guión, hay que destacar que aspectos como el excelente doblaje o el fenomenal trabajo realizado en la traducción contribuyen también a que nos partamos de risa constantemente mientras exploramos multitud de escenarios e interactuamos con personajes que, por

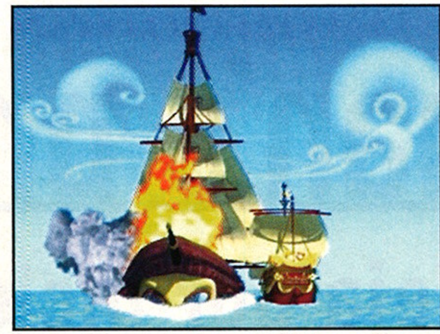


¿Qué ocurre aquí? ¿Dos Guybrush? Tendremos que utilizar toda nuestra materia gris para resolver el entuerto.

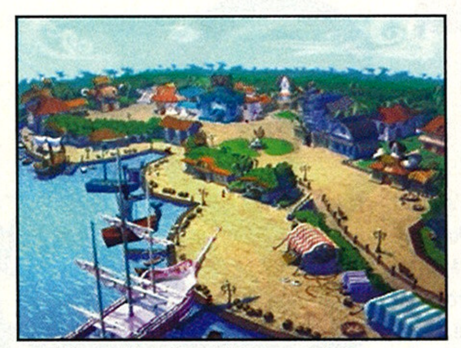




Abundantes alusiones al jugador jalonarán el desarrollo de la aventura. En esta ocasión, los piratas nos tiran un dardo.


En los momentos claves de la aventura disfrutaremos de espectaculares CGs que irán desarrollando el argumento.




En el juego se alternarán detallados escenarios con preciosas tomas generales, como ésta de la isla Lucro.



Aquí tendremos noticia por primera vez del Insulto Definitivo, un poderoso objeto vudú que nos traerá de cabeza.

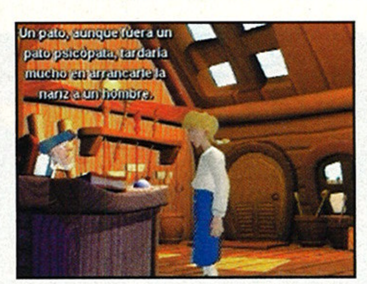
decirlo de un modo fino, no están demasiado cuerdos. Y todo ello para resolver innumerables puzzles, algunos un tanto retorcidos, pero todos enmarcados en la particular e hilarante lógica que rige el universo *Monkey Island*.

LLEGANDO AL TEMA DE CONTROL, nos encontramos con la principal dificultad que suele darse en las aventuras gráficas al pasar de PC a consola: el interfaz. En esta ocasión, podremos mover a Guybrush libremente por los escenarios con el stick del pad, mientras que tenemos asignado un botón para cada acción (mirar, coger, usar...). El esquema, aunque mejorable en algunas cosas, resulta cómodo.

El entorno gráfico, por su parte, no tiene nada que ver con ninguna de las aventuras aparecidas en PlayStation. Una calidad infinitamente superior nos permitirá disfrutar de preciosos gráficos al más puro estilo "dibujo animado", en los que se combinan escenarios renderizados con otros creados mediante técnicas más tradicionales. Mención especial en este apartado merecen las animaciones de los personajes y las hilarantes secuencias de vídeo, generadas con el propio motor del juego. Además, los cortos períodos de carga ayudan a que el desarrollo sea más dinámico de lo que estamos acostumbrados a soportar en PSOne. En la parcela sonora hay que destacar, aparte del fabuloso doblaje, la banda sonora, con melodías que encajan perfectamente con la acción.

En fin, que no podemos ocultar el buen sabor de boca que nos ha dejado el estreno de *Monkey Island* en PS2. Pocas son las aventuras gráficas puras que se prodigan por nuestro mundillo consolero y menos aún las que tienen la calidad, el derroche de buen humor y el punto de originalidad que tiene ésta. No os la podéis perder.

Hilarantes situaciones

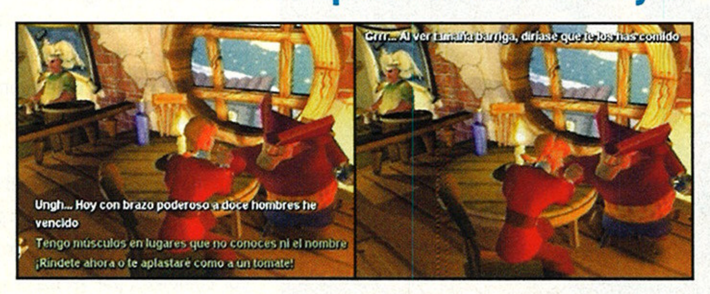




No nos cansaremos nunca de insistir en la cantidad de comentarios jocosos y situaciones ridículas que nos tocará vivir al lado de este torpe aprendiz de pirata. Un verdadero alarde de ingenio el de los guionistas, que han mantenido siempre el listón muy alto en este sentido. A las risas contribuyen, sin duda al alguna, tanto el genial doblaje (destacando la voz nasal de Guy) como el soberbio trabajo de traducción del equipo de LucasArts.

***La Fuga de Monkey Island* demuestra que la nueva consola de Sony puede ofrecernos aventuras gráficas mucho más dinámicas y divertidas que las de PlayStation, lo que sin duda aumentará el tirón de este género.**

A ver quién suelta el mayor disparate



Dentro del particular humor que destila esta aventura, los insultos ocupan un lugar muy importante. Durante el desarrollo del juego habrá que superar varias "peleas verbales", como en este atípico pulso, en el que deberemos vencer a nuestro futuro timonel. El esquema es muy sencillo: nuestro contrario nos dirá un insulto y nosotros deberemos elegir, de la lista que tenemos disponible, el insulto que creamos que mejor se adapta al que nosotros recibimos, siempre aumentando el nivel de disparate.


LA FUGA DE MONKEY ISLAND
LucasArts • Aventura gráfica

Idioma: Castellano | Jugadores: 1
Calificación: +13 años | Precio: 10.490 ptas.
Mem. Card 2 (505 Kbytes) | Dual Shock 2

Gráficos 8 | Sonido 8 | Diversión 9

+ El guión, la multitud de situaciones disparatadas y el acabado técnico.
− Algunos puzzles no tienen mucha lógica y es un tanto lineal.

8

Un notable apartado técnico y un guión hilarante, hacen de *Monkey Island* la mejor oferta existente para los seguidores de las aventuras gráficas.

Mat Hoffman's pro BMX

Cambio tabla vieja por bicicleta nueva

Activision y su recién creada división de deportes de riesgo todavía no ha dejado de lado a la consola que le ha dado la fama y el prestigio que ahora tiene, y vuelve a la carga con un título en el que las bicicletas BMX son las protagonistas indiscutibles.


Los guiños y detalles "copiados" de la saga *Tony Hawk* son muchos y muy variados, como la presencia de vehículos que no dudarán en atropellarnos.

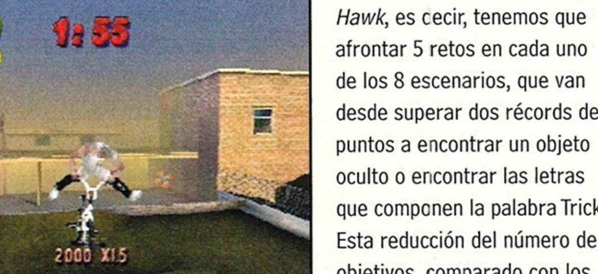
Ya ha pasado casi un año desde que Activision y Neversoft culminaran el mejor juego basado en un deporte de riesgo, el insuperable *Tony Hawk 2*. Desde entonces, el género se ha visto ampliado con nuevas disciplinas, como el surf, que en la inmensa mayoría de los casos, no han llegado a hacerle sombra al as del monopatín... ¿lo conseguirá el campeón de la modalidad ciclista BMX?



Mat Hoffman´s Pro BMX está basado en el mismo motor gráfico de *Tony Hawk´s Pro Skater 2*, aunque no ha sido desarrollado por Neversoft, sino por Rune Craft y Shaba Games, estos últimos responsables de *Grind Session*. Pese a este cambio de equipo, la estructura del juego, sobre todo en el Modo Carrera, es idéntica a la del primer *Tony Hawk*, es decir, tenemos que afrontar 5 retos en cada uno de los 8 escenarios, que van desde superar dos récords de puntos a encontrar un objeto oculto o encontrar las letras que componen la palabra Trick. Esta reducción del número de objetivos, comparado con los 10 de cada escenario de *THPS2*, y la falta de originalidad a la hora de crear nuevos retos para el jugador, contrastan considerablemente con las mejoras técnicas y novedades jugables que se han introducido.

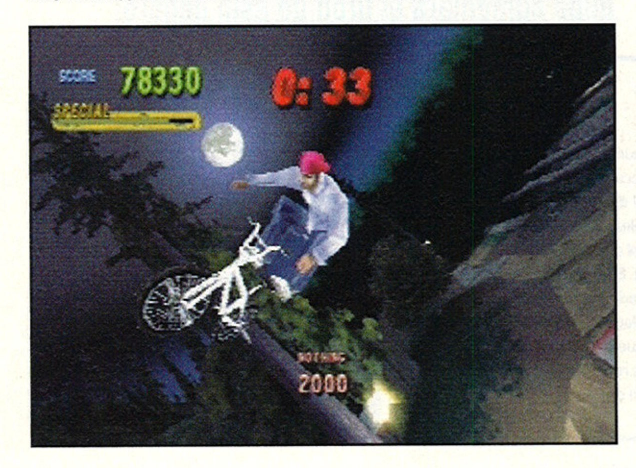

El editor de circuitos es exactamente el mismo que el de *Tony Hawk 2*, y cuenta con el mismo número de objetos.

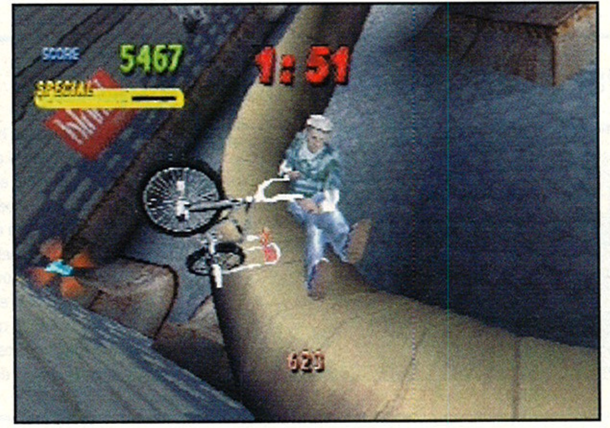

El mayor problema de *Mat Hoffman´s Pro BMX* es la excesiva presencia de la niebla en algunos escenarios.



EN LO REFERENTE AL APARTADO GRÁFICO, destaca la fluidez con la que se mueven los entornos y los personajes, así como el gigantesco tamaño de los escenarios, aspectos en los que está ligeramente por encima de *THPS2*. Esto no quiere decir que hayan desaparecido los defectos de los anteriores juegos de Neversoft, como la niebla o los temblores de texturas, sino que el conjunto se mueve un "pelín" mejor.

Sin embargo, cuando llegamos a la jugabilidad, el cambio de los monopatines por las BMX no acaba de cuajar por completo, por varias razones. En primer lugar, el





Esto me suena... y esto otro también. Vaya ¡¡¡si también tengo que coger "letras"!!!



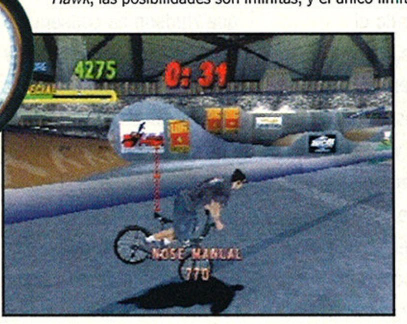




La influencia de la saga *Tony Hawk* es tal que hasta las pruebas y retos que debemos superar, están calcados a los ya vistos en los juegos de skate de Neversoft. Entre otras muchas cosas deberemos golpear objetos, superar récords de puntos, reunir letras... ¿os suena de algo?

¿Qué se puede hacer con una BMX?

Pues prácticamente lo mismo que con una tabla de Skate. Es posible realizar distintos tipos de "Grinds" sobre los bordes, efectuar las más arriesgadas acrobacias en el aire "Manuals" sobre terrenos llanos... Como en ambos *Tony Hawk*, las posibilidades son infinitas, y el único límite está en tu imaginación y en los obstáculos del terreno.







Entre los extras ocultos no faltan los vídeos de imagen real con las piruetas más difíciles de cada uno de los deportistas profesionales, así como personajes ocultos bastante inusuales, como esta anciana y su montura, con cesta y todo.

mayor tamaño de la bicicleta se traduce en que hay más problemas a la hora de detectar las colisiones o realizar un giro cuando nos quedamos atrapados por varios objetos poligonales, es decir, en ocasiones se rompe la fluidez de juego por accidentes inesperados. A su vez, el sistema de piruetas y acrobacias es idéntico al de los juegos de skate de Neversoft, aunque incomprensiblemente se ha endurecido el sistema de puntuación. No es que ahora resulte imposible conseguir los récords de puntos, pero si es cierto que tendréis que intentarlo muchas más veces que en, por ejemplo, *THPS2*.

SALVO ESTAS LIGERAS DEFICIENCIAS, *Mat Hoffman´s Pro BMX* ofrece las mismas posibilidades de diversión que la saga *Tony Hawk*, es decir, una completa libertad para recorrer sus escenarios intentando combinar las piruetas como se nos ocurra y un elevado grado de interactividad con el entorno, sin olvidar el editor de circuitos y un respetable catálogo de extras ocultos que iremos desvelando a medida que completemos el juego con los 8 deportistas iniciales, entre los que destaca la posibilidad de encontrar al mismísimo Tony Hawk o a una anciana...

Por todo esto, sin llegar a resultar tan explosivo ni tan divertido como *Tony Hawk´s Pro Skater 2*, *Mat Hoffman´s Pro BMX* se convierte en una de las últimas oportunidades para disfrutar de un deporte de riesgo de en PSOne, y una clara alternativa a *Dave Mirra Freestyle BMX* o su *Maximum Remix*, que tampoco están nada mal.

Sin llegar a ser el colmo de la originalidad, *Mat Hoffman´s Pro BMX* hará las delicias de los numerosos seguidores de la saga *Tony Hawk*.









Bloody Roar 3

Afila tus garras y colmillos... "so bestia"

La sequía de juegos de lucha abierta tras *Tekken Tag* y *Dead Or Alive 2* va a concluir con el lanzamiento de *Bloody Roar 3*, la continuación de una saga que en PlayStation ya nos mostró algunas de sus posibilidades.

PlayStation nos ha permitido disfrutar de muchos y muy buenos juegos de lucha poligonal, de los cuales, sólo los más importantes han continuado su evolución en PS2, mientras que el resto parece haber pasado a mejor vida. El último en adaptarse a los nuevos tiempos ha sido *Bloody Roar 3*, la tercera entrega de la aclamada saga de Hudson la cual, al igual que sus antecesores, tiene como protagonistas a un elenco de luchadores capaces de transformarse en algunos de los animales más fieros que pueblan la faz de la Tierra.

Partiendo de unas premisas prácticamente idénticas a las de su más directo antecesor, Hudson ha conseguido mejorar todos y cada uno de los aspectos de su juego de lucha. Así, al consabido lavado de cara que ha sufrido el apartado gráfico, en el que destacan por méritos propios todos los efectos de luz y el enorme tamaño y nivel de detalle de los personajes, en los que se puede apreciar hasta el movimiento del pelo, se unen unos escenarios tridimensionales mucho más detallados y grandes, en los que es posible encontrar objetos susceptibles de ser destruidos con nuestros golpes, como puedan ser barreras o hasta el propio suelo. A este refuerzo visual también se suman unos constantes 60 fps y unas fabulosas animaciones, en las que Hudson ha conseguido alcanzar una gran fluidez y ha eliminado por completo los típicos saltos entre unos movimientos y otros. Pese a todos estos logros, Hudson no ha conseguido alcanzar la calidad de *Tekken Tag*, aunque en algunos aspectos, como las fluidas animaciones, si llega a superar a *DOA2*.



DONDE SE MUESTRA INTRATABLE este *Bloody Roar 3* es, igual que sus antecesores, en el terreno de la jugabilidad. Su velocidad de juego, su agilidad, su sencillez, su rápido control... todo está puesto al servicio de la diversión. No alcanza la profundidad de *Tekken Tag*, ni probablemente la de *DOA2*, pero la facilidad con la que se aprende a jugar, y las enormes posibilidades que encierra, lo convierten en una alternativa





Las "extros", o secuencias finales de vídeo, son escenas estáticas bastante pobretonas.



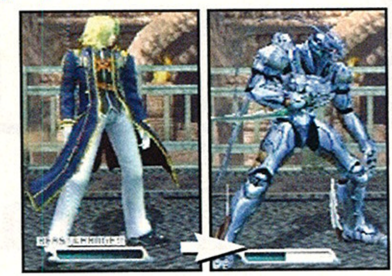
Cuando completemos la barra de transformación, situada en la parte inferior de la pantalla, esta marca nos lo hará saber.



Como en otros juegos de lucha, podremos activar o desactivar la afluencia de sangre, que por cierto, está bastante bien hecha.

De niña a mujer, y de mujer, a bestia...





El aspecto que más diferencia a *Bloody Roar 3* de cualquier otro juego de lucha es la transformación de los personajes en animales, eso sí, con forma bípeda. En esta nueva entrega, todas las mutaciones han ganado en espectacularidad, y nos permiten apreciar detalles como la escamosa piel de un murciélago o la ligereza del pelo en la melena de un león. Son tan sólo un par de detalles, pero aportan su grano al acabado general.

más que interesante, tanto para los fanáticos más acérrimos del género como para los no iniciados. A los primeros les interesará saber, sobre todo, que se han incluido desplazamientos laterales, nuevas técnicas y ataques especiales, así como una nueva transformación en "hiperbestia", la cual permite enlazar los ataques de una manera más rápida y dañina, durante un tiempo que apenas supera los 10 segundos. A los segundos les bastará saber que, con apenas media hora de juego, habrán descubierto la mitad de las posibilidades de su sencillo sistema de control, el cual se caracteriza por utilizar sólo tres botones, y que la otra mitad la irán descubriendo poco a poco. En este sentido, los que hayan disfrutado más con *DOA2* que con *Tekken Tag* descubrirán que *Bloody Roar 3*, en muchas ocasiones, resulta más divertido, ameno y rápido que cualquier otro juego de lucha, aunque visualmente no llegue a ser tan impresionante.

Por todo ello *Bloody Roar 3* es, aparte del único beat´em up que ha salido desde *TTT* y *DOA2*, una de las mejores compras que pueden hacer los seguidores del género. Es, en resumen, uno de los mejores beat´em ups que hay disponibles para PS2, y uno de los más rápidos, divertidos y asequibles de toda la historia de los juegos de lucha, siempre y cuando ya tengas en tu colección las dos joyas del género: *TTT* y *DOA2*.

Las principales virtudes de *Bloody Roar 3* son su frenético ritmo de juego, su asequible jugabilidad y la diversión que transmite.



Bloody Roar 3 hace gala de un apabullante despliegue gráfico, en el que los protagonistas son los efectos de luz y los sistemas de partículas.





Inicialmente, disponemos de un total de doce luchadores, a los que tan sólo se sumarán dos más ocultos.



Los modelos poligonales han ganado muchos enteros en detalle, algo que queda patente en la completa ausencia de aristas y bordes dentados.



Luces, cámaras... ¡¡¡bofetón!!!

En *BR3* podemos encontrar distintos ataques especiales, de esos que ejecutan automáticamente un demoledor combo (arriba y centro), y nuevas técnicas de transformación (abajo), mediante las cuales despertaremos la verdadera fuerza interior de nuestro personaje, todo ello acompañado por un impresionante despliegue de efectos.



Ataque especial



Ataque especial



Transformación



BLOODY ROAR 3
Hudson • Lucha

Idioma: **Inglés**	Jugadores: **1-2**
Calificación: **+16 años**	Precio: **9.990 ptas.**
Memory Card (152 Kb)	Dual Shock 2

Gráficos **8** Sonido **7** Diversión **7**

+ Velocidad de juego, aprendizaje muy rápido, sencillo, muy jugable...
− Como en anteriores entregas, hay muy pocos personajes disponibles.

7

Bloody Roar 3 sigue siendo el tercero en discordia dentro de los juegos de lucha, aunque su calidad se acerca peligrosamente al de *DOA2*. Un buen juego.

Megaman Legends 2

¡¡¡Por ti no pasan los años, campeón!!!

Megaman, uno de los personajes con más solera de los videojuegos, celebra sus 13 años de vida presentando su segunda aventura en PlayStation, un juego muy diferente a los plataformas a los que nos tiene acostumbrados.

El primer *Megaman Legends* no cuajó excesivamente bien por culpa de un apartado técnico más bien flojo y un desarrollo un tanto lento, "defectillos" que en nuestro país se vieron agravados por el hecho de no estar traducido, pese a contar con numerosos cuadros de texto. Capcom, que cuida con sumo mimo a su azulado estandarte, ha querido resarcirse con una segunda aventura que parece haber subsanado todos los errores de la primera... o al menos la inmensa mayoría, ya que tampoco disfrutaremos de esta segunda entrega en castellano.

A DIFERENCIA DEL PRIMER *LEGENDS*, esta secuela ha dejado a un lado el toque de juego de rol que tenía el original para presentarnos un sistema de juego ligeramente distinto, que se centra en la acción y en la aventura, y que casi de manera cíclica nos invita a visitar un pueblo, conversar con sus habitantes y comprar armas y piezas, para luego introducirnos en una "mazmorra" y cumplir una misión, que normalmente suelen ser encontrar un objeto o persona, para acto seguido acabar con el jefe de turno.

Pese a esta visión simplista, el juego tiene más miga de la que parece, ya que es posible comprar armas, mejorarlas con piezas especiales, potenciar algunos de sus aspectos, inspeccionar todos y cada uno de los edificios de las ciudades, conversar con los personajes más extravagantes que se os ocurra, recorrer un montón de lugares en busca de dinero o enfrentarnos a unos cuantos enemigos no menos gigantescos. En este sentido, y frente a la primera parte, *Megaman Legends 2* resulta más ágil, más rápido, y en definitiva, un título que favorece un desarrollo más fluido y con menos posibilidades de quedarse atascado, al tiempo que



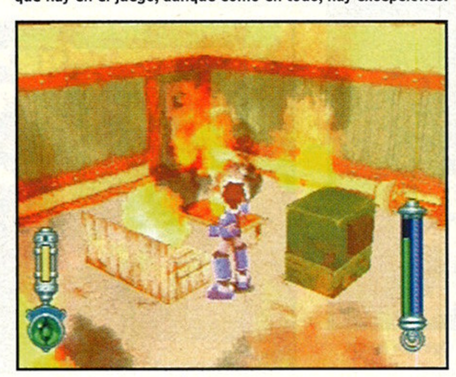
El "look" manga del juego queda perfectamente ilustrado en las numerosas secuencias de vídeo que incorpora. Es como un Anime tridimensional.



El principal problema de *Megaman Legends 2* es el idioma, que incluso da pie a algunos chascarrillos y bromas propias de nuestra "guasa", como este nombre...



La acción, por regla general, se suele concentrar en los laberintos y mazmorras que hay en el juego, aunque como en todo, hay excepciones.





Megaman también tiene derecho a protagonizar una aventura en toda regla







Aunque este mítico personaje empezó su andadura en NES protagonizando unos cuantos plataformas, Capcom le ha brindado la oportunidad de protagonizar una segunda aventura que, valga la redundancia, es más aventura. En *Megaman Legends 2* tendremos que conversar con numerosos personajes, comprar objetos, mejorar nuestras armas, revisar cada habitación... vamos, que no sólo habrá acción, ya que la exploración y la investigación jugarán un papel importante bien avanzada la historia.





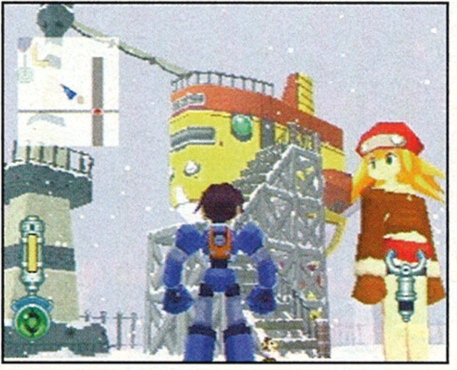


resulta más divertido. Y lo mejor de todo es que, a lo largo de la aventura, los seguidores de Megaman podrán reencontrarse con los personajes más emblemáticos de este universo en expansión, como la jovencita Roll, el sabelotodo Data, e incluso algunos de sus enemigos, como la "malvada" Tron Bonne. Todos estos personajes mantienen el "look" en plan manga del juego original, e incluso se ha potenciado un poco más, algo que queda patente en las secuencias de vídeo y en sus numerosos guiños cómicos al más puro estilo japonés.

Gráficamente, *Megaman Legends 2* ha conseguido superar a su antecesor, aunque la niebla y el popping siguen campando a sus anchas por los enormes escenarios 3D. El aspecto más notable en este apartado, una vez más, son los enemigos finales, que son aún más grandes y, en ocasiones, llegan a ocupar más de dos terceras partes de la pantalla.

EN EL RESTO DE ASPECTOS, *Legends 2* sigue presentando los mismos "pros" y "contras" que en el juego original, siendo el idioma el principal tachón en su expediente. Por desgracia, tanto voces como textos están en inglés, lo que impedirá seguir la historia a aquéllos que no dominen el idioma. El control, por la parte que le toca, resulta un poco duro y tosco, y cuesta un poco acostumbrarse al movimiento de la cámara.

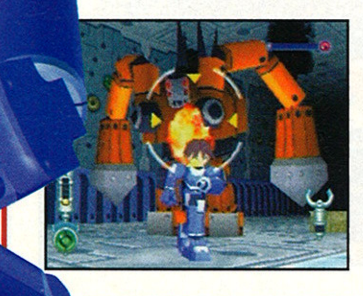
Por lo demás, *Megaman Legends 2* es una buena y divertida aventura para pasar el verano, siempre y cuando el idioma no sea un problema y, por supuesto, otras aventuras más adultas, como *Alone In The Dark,* no te atraigan.

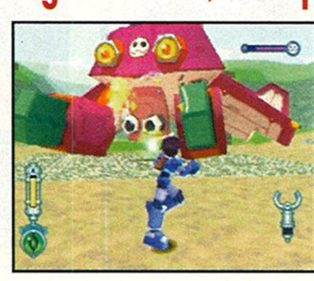


El control de este *Megaman* ofrece una libertad absoluta para situar la cámara allí donde el jugador quiera por medio del stick analógico derecho.

Simpáticos gráficos estilo manga y un desarrollo aventurero donde no falta la acción, son las principales virtudes de este curioso *Megaman*.

Con los enemigos finales, sí importa el tamaño...





Junto con la cuidada apariencia de dibujo animado japonés, el tamaño de los enemigos es el aspecto más notable del juego. En su inmensa mayoría suelen ser artefactos mecánicos un poco "tontorrones" y bastante sencillos de superar, siempre y cuando Megaman vaya preparado con las mejores armas posibles. Pese a que su Inteligencia Artificial es más bien baja, su tamaño sí que sorprende, llegando a ser normal que el enemigo ocupe más de una tercera parte de la pantalla... No está mal, ¿verdad?



MEGAMAN LEGENDS 2
Capcom • Aventura

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Calificación: **+3 años** Precio: **3.990 ptas.**

Memory Card (1 bloque) · Dual Shock

Gráficos 8 · Sonido 6 · Diversión 7

- El apartado gráfico, el mejorado sistema de juego, los personajes...

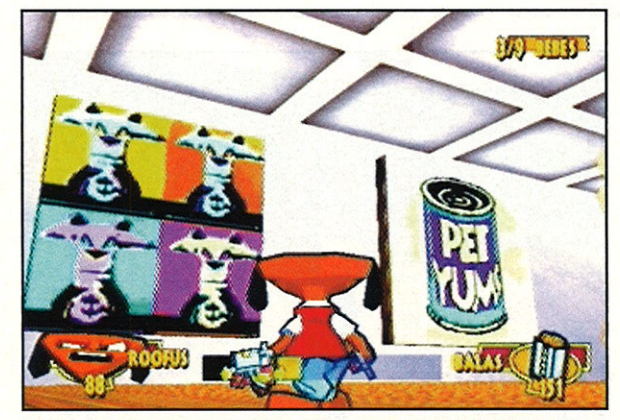
- Cuesta acostumbrarse al control.
- Está en inglés.

7

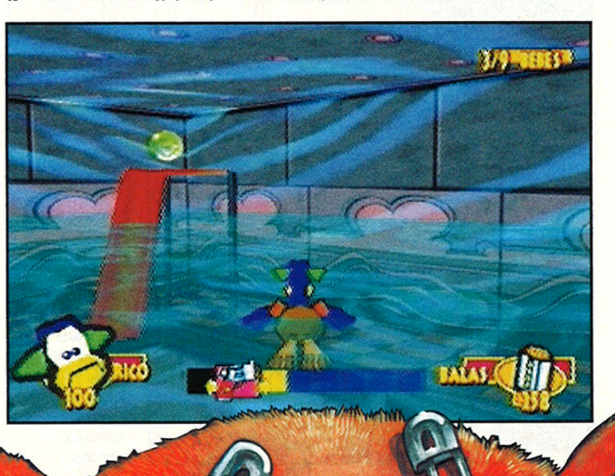
Dados los tiempos que corren, *ML2* es una buena aventura repleta de acción y colorido, que además tiene un buen precio. Lástima que no esté traducido.

Fur Fighters

Llegan los vengadores de trapo



En los escenarios abundan los detalles graciosos como esta pintura en el museo, (¿os suena el artista?), que aportan frescura y humor al desarrollo.



Acclaim y Bizarre nos traen un fenomenal "multigénero" en el que la acción, los puzzles y las plataformas se mezclan con un exquisito sentido del humor. ¿Podréis resistiros a estos "animalitos" de peluche?

Tras el notable éxito logrado en Dreamcast, Acclaim se ha decidido a lanzar *Fur Fighters* en PS2, aunque sin tirar por el camino fácil, que hubiera sido realizar una mera conversión. Así, los poseedores de los 128 bits de Sony vamos a poder disfrutar de un montón de novedades, tanto gráficas como en el desarrollo del juego. Preparaos, porque estos animalitos de peluche no van a dejar títere con cabeza...

Pero empecemos por el principio. Sobre el mundo de los animales pesa una amenaza: el malvado general Viggo quiere tomar el control de todo y de todos y, sabedor de cómo se las gastan nuestros amigos, ha secuestrado a sus familias para que ellos no traten de entorpecer sus planes. Pero claro, esta medida no hace más que enfurecer a los peluches, que van a unir sus fuerzas para lanzarse al rescate y acabar con Viggo. Y ahí es donde entramos nosotros. Controlaremos de manera alternativa a cada uno de los seis personajes y en función de nuestras necesidades podremos cambiar de héroe, algo que será fundamental para superar el juego, ya que cada uno tienen su habilidad característica, como cavar hoyos, bucear, trepar o planear. Conocer a fondo estas habilidades será lo que nos permita progresar a base de ir resolviendo los múltiples puzzles que nos plantea la aventura.

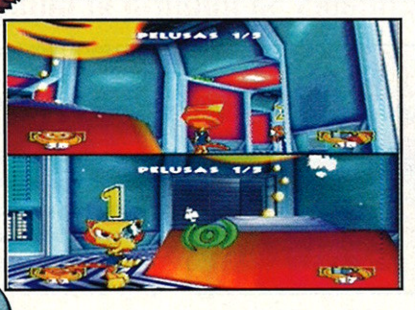
¿HEMOS DICHO PUZZLES Y AVENTURA?

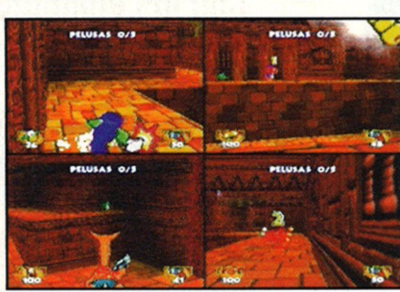
Efectivamente, en *Fur Fighters* domina el componente aventura, ya que el objetivo general del juego es encontrar a bebés desperdigados por los múltiples y variados escenarios, al tiempo que tratamos de dar con la salida. Para conseguir ambos cometidos, tendremos que resolver puzzles para todos los gustos, además de disfrutar de un buen número de minijuegos que nos darán algunas pistas.

Pero si el componente aventura está presente en todo el juego, no menos importante

"Deathmatches" de peluche

Ya hemos dicho que, pese a lo que puede parecer, *Fur Fighters* tiene un componente "shooter" muy acentuado. En el Modo Deathmatch se da rienda suelta a este componente, ofreciendo las mismas cotas de diversión que cualquiera de los shoot´em up ya consagrados. Así pues, preparaos para disputaros la victoria con otros tres amigos en un modo donde además podremos adoptar una cómoda perspectiva subjetiva.






Al final de cada nivel nos aguarda un enemigo final que en ocasiones será uno de nuestros familiares mutados.


Ciertos ítems serán de gran ayuda a la hora de acabar con los "mortíferos" enemigos. Por desgracia, no abundan.




Mediante el uso de estas esferas, puestas estratégicamente a lo largo de los niveles, podremos cambiar de personaje.


Habrá varias armas y cada una tiene un uso recomendado. Además, en muchos casos podremos aumentar sus poderes.

Por la cantidad de horas de juego y diversión que ofrece, *Fur Fighters* se convierte en un título que deberíais tener muy en cuenta.

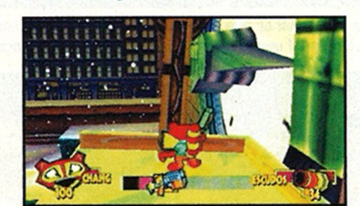
son los ingredientes que toma de otros géneros, como las plataformas o, increíble pero cierto, ¡¡¡el shoot´em up!!! De hecho, formalmente podríamos considerar a *Fur Fighters* como un shooter, porque el sistema de control es "clavadito" a los *Unreal* y compañía. La abundancia de enemigos refuerza también este carácter, así como la existencia de varios tipos de armas e ítems para combatir.

El apartado técnico, por su parte, brilla con luz propia, con simpáticos gráficos en los que el "cell shading" mejora bastante su apariencia con respecto a Dreamcast, ya que le da una estética de dibujo animado más acorde con el espíritu del juego. Además, podremos disfrutar de hilarantes animaciones de los personajes y de un grado de detalle en los fondos pocas veces visto. Tan sólo habríamos de poner un "pero" al apartado técnico y ése es, como en casi todos los 3D, una cámara que oscila según nuestra posición y que algunas veces nos tapa el punto de mira con el personaje, dificultando el disparo.

Y DEJAMOS LO MEJOR PARA EL FINAL. Además de hallarnos ante un divertidísimo cóctel de géneros brillantemente realizado, hemos de decir que el aspecto más alucinante del juego es su complejidad. Múltiples niveles con muchísima miga van formando los diferentes mundos, en los cuales, al final, nos espera un enorme enemigo final. Los múltiples secretos que esconde cada nivel, desde encontrar al dichoso bebé que nos falta, hasta contemplar todos y cada uno de los muchos y graciosísimos detalles que esconde, como una cámara de seguridad que reproduce nuestros movimientos en tiempo real o carteles parodiando a famosos juegos, exigirán innumerables horas de juego. Y con lo que engancha, estamos seguros de que no podrás resistirte.

Que nadie se deje engañar por su estética infantil, ya que nos encontramos ante un título muy completo y divertido que encantará a la mayoría de los jugones.

Puzzles, minijuegos y otras animaladas


Combina las habilidades de tus héroes.


Registra bien los escenarios.


Encontrarás docenas de minijuegos.

Para avanzar por los niveles, deberemos resolver una serie de puzzles de lo más variado y divertido. En muchos casos la clave estará en saber combinar las habilidades de nuestros Fur (y encontrar las esferas, claro), aunque otros puzzles exigirán que nos fijemos bien en los escenarios para encontrar algún elemento con el que podamos interactuar. Además, podremos participar en muchos minijuegos con los que conseguiremos, aparte de algunos extras, el ansiado objeto que nos falta. Completar un sólo nivel os puede llevar, sin exagerar, horas.






FUR FIGHTERS
Acclaim • Aventura/Shoot´em up

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**

Calificación: **+16 años** — Precio: **9.990 ptas.**

Mem. Card 2 (207 bytes) — Dual Shock 2 — Multi Tap

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 8

- Sus muchas horas de juego.
- El humor y los cuidados detalles.

- La cámara juega malas pasadas.
- Hay bebés muy difíciles de hallar.

8

Largo, divertido y bien realizado, *Fur Fighters* ofrece una equilibrada combinación de géneros que sorprenderá y cautivará a muchísimos jugadores.

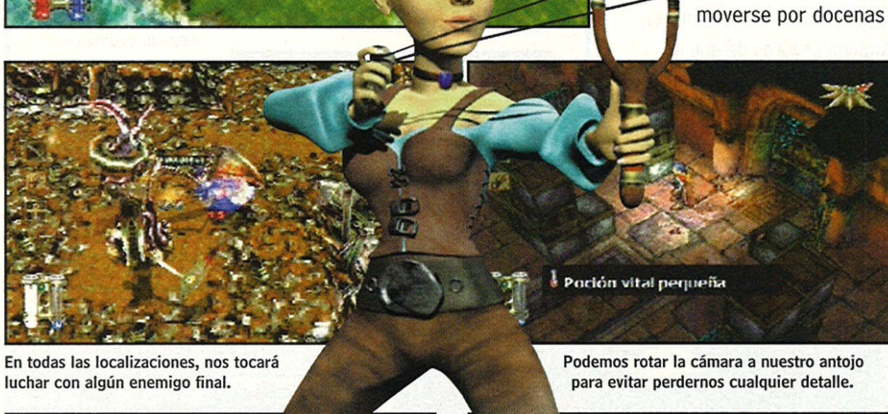
Technomage

Aventuras de magia y tecnología

Si te gustan las aventuras y los juegos de rol estarás encantado de saber que este verano te podrás pasar las horas muertas poniendo a prueba tu habilidad y tu inteligencia con este original y divertido RPG.



Éste es el único menú por el que tendremos que movernos. Como veis, el acceso a armas y objetos es muy sencillo, igual que el sistema de gestión de experiencia.



En todas las localizaciones, nos tocará luchar con algún enemigo final.

Podemos rotar la cámara a nuestro antojo para evitar perdernos cualquier detalle.

El grupo alemán Sunflowers es el responsable de este peculiar RPG que, lejos de seguir la pautas marcada por *Final Fantasy*, se decanta por un estilo de aventura menos complejo, en la línea de la serie *Alundra*. Esto significa que *Technomage* es un juego de rol de acción, por lo que no hay combates por turnos, los menús son más sencillos y la habilidad también tiene su pizca de importancia. Es decir, es un juego para aventureros que no tengan paciencia para moverse por docenas de menús y que prefieran darle gusto a la espada, antes que embarcarse en complejas combinaciones de turnos, magias y ataques especiales.

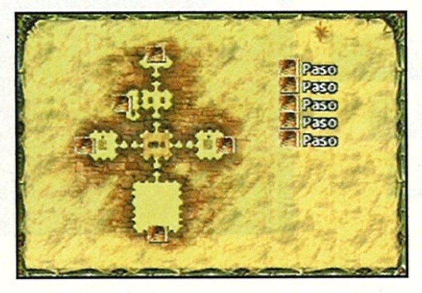
Envuelto en un argumento más o menos típico, con un héroe, Melvin, despreciado por todos y la eterna lucha entre el bien y el mal, *Technomage* ofrece muchos puntos de originalidad y un planteamiento muy poco frecuente. Así, asumiendo el papel del joven Melvin, hemos de afrontar un extraño viaje por el mundo de Gothos que nos llevará a visitar ocho localizaciones diferentes, entre bosques, ciudades, volcanes o ruinas, que casi parecen las fases de un juego de cualquier otro género. Obviamente, este aspecto hace que *Technomage* tenga cierta linealidad en su desarrollo, ya que los lugares que hemos de visitar están predeterminados. Sin embargo, dentro de estas localizaciones también vamos a tener que cumplir una serie de misiones que irán desde investigar mazmorras (ya sean minas o criptas) a solucionar retorcidos puzzles, localizar objetos o sonsacar a los personajes que encontremos a base de hablar con ellos y satisfacer sus deseos. En total, hay cerca de 50 niveles y lo cierto es que el juego nos va a obligar a devanarnos los sesos de lo lindo con la dificultad de sus puzzles y situaciones. De hecho, lo más fácil del mundo es quedarse atascado y, aunque está claro que lo ideal es que una aventura nos ponga en aprietos, hay veces que los retos son tan seguidos que puede llegar a desesperar. Eso sí, duración y ejercicio neuronal garantizados. Sólo una pega: avanzar es lento debido a su complejidad y a los períodos de carga, así que tendréis que armaros de paciencia.

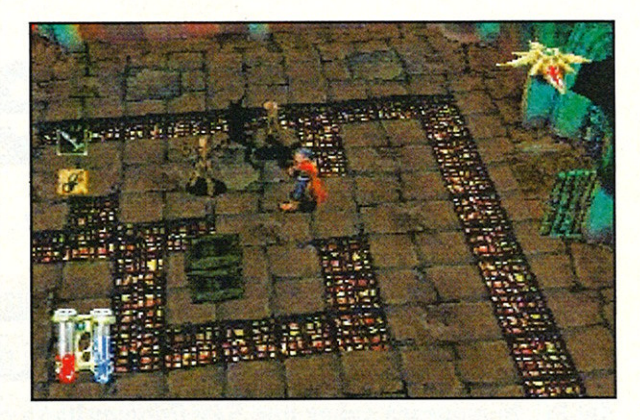
EL JUEGO ESTÁ CARGADO DE PUZZLES y acertijos, pero no podemos olvidar que al tratarse de un "Action RPG" la acción también es importante. Tendremos que someternos a algún que otro ejercicio plataformero, empujar y tirar de objetos, destrozar cajas para ver lo que hay dentro y, claro, acabar con los monstruos que nos salgan al paso espada en ristre. Por desgracia, el control a la hora de saltar, e incluso de atacar, no está del todo bien ajustado, por lo que saltos fáciles pueden convertirse en un suplicio o dar una estocada certera en una tarea casi

Cómo moverse por Gothos

El juego nos desplazará por ocho localizaciones sin que podamos salir de ellas hasta haber completado todas las misiones que nos encarguen. Cada una de estas localizaciones mostrará un mapa similar al que podéis ver a la izquierda y que nos ayudará a orientarnos entre los diversos puntos de interés del lugar. Además, estas "fases" principales pueden tener niveles, a modo de mazmorras que debemos explorar, que también tiene su propio mapa (derecha) y que suelen ser auténticos laberintos de plantas y puertas ocultas.







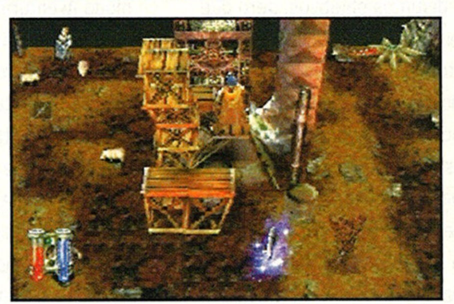


imposible. Y es que al tratarse de un juego en 3D no siempre es fácil apuntar y menos aún a la hora de lanzar algún hechizo mágico. De todos modos, predomina todo lo que sea investigar y resolver puzzles, por lo que tener problemas en un par de saltos tampoco es demasiado grave cuando nos involucramos en la historia y, lo que es más absorbente, en los puzzles.

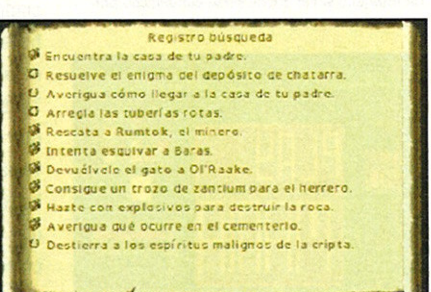
Aunque técnicamente podíamos pedirle muchísimo más, *Technomage* muestra un desarrollo que atrapará a los amantes de los retos complicados y muy cerebrales.

EN CUANTO AL TEMA TÉCNICO, es de destacar que este RPG resulta muy desigual y cualquier cosa menos espectacular. La resolución de los entornos tridimensionales es muy baja, el píxel campa a sus anchas e incompresiblemente se aprecia popping en los márgenes de la pantalla, especialmente al rotar la cámara. Estos defectos gráficos enturbian el resultado final, ya que le restan espectacularidad y es obvio que los últimos RPGs que hemos jugado, como *Legend of Dragoon* o *Final Fantasy*, tienen en su acabado técnico uno de sus grandes atractivos. Es una pena que este aspecto no esté a la altura de sus intrincados puzzles, aunque por lo menos está traducido al castellano y doblado. Sí, *Technomage* es un RPG con voces, lo que no es frecuente y resulta muy de agradecer.

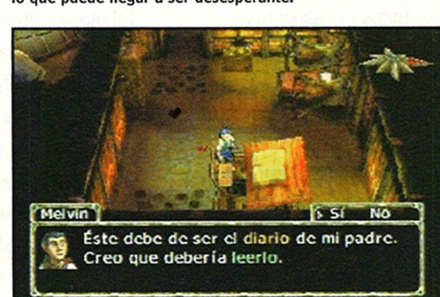
En definitiva, un buen RPG al que su apartado gráfico le hace perder muchos enteros, pero que ofrece puzzles y retos tan complejos que encantará a los jugadores más sesudos.



En ocasiones, nos tocará saltar de plataforma en plataforma, lo que puede llegar a ser desesperante.

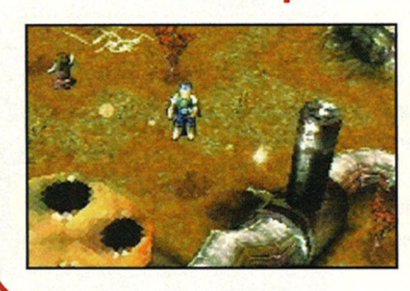


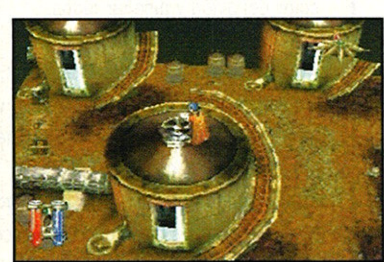
En cada localización deberemos cumplir un montón de tareas, generalmente relacionadas entre sí y nunca fáciles.





Puzzles para todos los gustos y a veces de locos





El juego se compone, básicamente, de una sucesión de puzzles de todo tipo. Algunos "simplemente" consisten en encontrar un ítem, otros nos obligarán a poner las neuronas a pleno rendimiento, como para nivelar el agua de unos tanques (derecha). Por suerte, cuando estemos en un sitio clave, un efecto de luz nos indicará que ahí hay algo (izquierda).



Sky Oddisey

Todo el cielo para disfrutar

Si eres un apasionado de los simuladores de vuelo y estás un poco harto de que este género sea coto casi privado del PC, te alegrará saber que *Sky Oddisey* llega con la intención de conseguir que la cosa cambie.


Un tranquilo vuelo puede verse complicado por derrumbamientos y otros accidentes.



Con un poco de paciencia y el editor de insignias podemos crear el logo que se nos ocurra.

Namco ha sido una de las pocas compañías que ha apostado ciegamente por los "simuladores aéreos", con su saga *Ace Combat*, en los que ha predominado más el concepto Arcade y el combate por encima de cualquier otra cosa. Por el contrario, *Sky Oddisey* ofrece una experiencia de vuelo en la que debemos cumplir distintos objetivos, pero que huye del combate y el disparo en todo momento. Visto así puede parecer otro "petardo" con alas, pero lo cierto es que gracias a su fabuloso control y variados modos de juego, *Sky Oddisey* ha terminado por convencernos, y eso que no es una experiencia tan arcade como la saga *Ace Combat*.

A caballo entre la Simulación y el Arcade, *Sky Oddisey* hace una fuerte apuesta por todos los aspectos relacionados con el control de una aeronave, y no nos referimos sólo a controlarlo en el aire. En casi todos los modos de juego, misiones y situaciones, tendremos que despegar, guardar el tren de aterrizaje y, por supuesto, amerizar o aterrizar sin que el avión sufra daños. A estas situaciones se suman las propias de cada misión en el modo Aventura, como pueda ser repostar en un tren en marcha, aterrizar en un portaviones o maniobrar adecuadamente en una estrecha gruta plagada de estalactitas. Y eso sin mencionar que en algunas misiones tendremos que dejar paquetes sobre unos puntos concretos y que otros modos de juego nos invitan a dibujar figuras con humo o atravesar dianas. Es en esta variedad, y en su no menos fabuloso sistema de control, donde *Sky Oddisey* guarda sus mejores bazas, ya que gráficamente, el abuso de la niebla echa por tierra el acertado diseño de los aviones, la sensación de velocidad y algunos efectos visuales, como pueda ser pilotar en una noche de tormenta con escasa visibilidad.

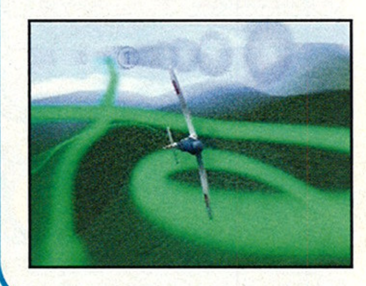
Sky Oddisey también incluye algunas opciones interesantes, como descubrir piezas (alas, motores...) para mejorar aspectos de las naves y dos editores de emblemas, con los que modificar el color del avión y diseñar logos.

Como híbrido entre desenfadado Arcade y Simulador de vuelo que es, *Sky Oddisey* es un soplo de aire fresco, una alternativa más que digna a los géneros más habituales, como la lucha o el fútbol, aunque puede no gustar a todo el mundo. En cualquier caso, si buscas algo distinto, no deberías dejar de echarle un vistazo.

Mucha cantidad y no menos variedad



Pese a que su apariencia de simulador y la ausencia de acción pueden invitar a pensar que *Sky Oddisey* es un juego aburrido, lo cierto es que sus numerosos modos de juego ofrecen un amplio espectro de posibilidades. Entre todos ellos podéis encontrar los típicos vuelos libres, más de 40 misiones repletas de adversidades, vuelos acrobáticos en los que debemos crear figuras con humo... Un sinfín de posibilidades que garantizan diversión.









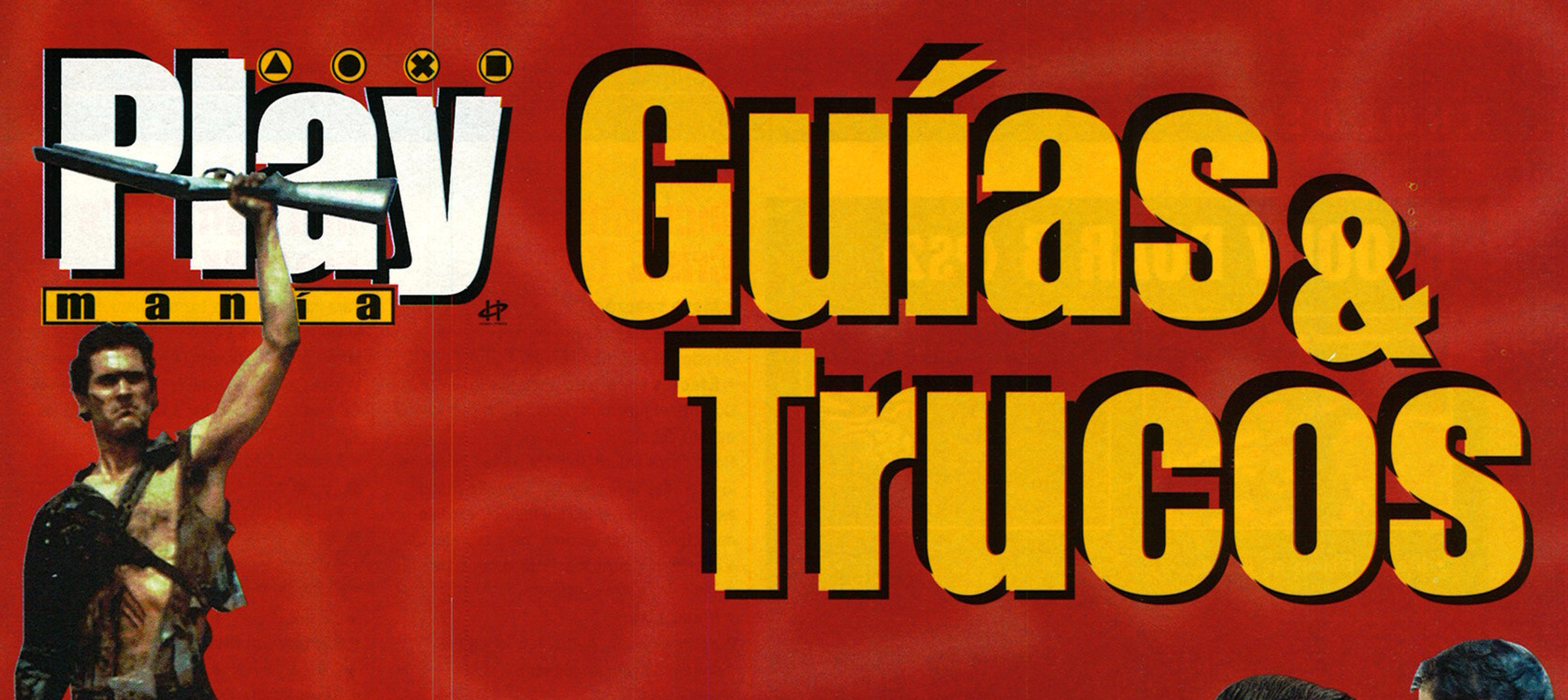
Antes de comenzar las misiones, podemos leer unas breves instrucciones en castellano.



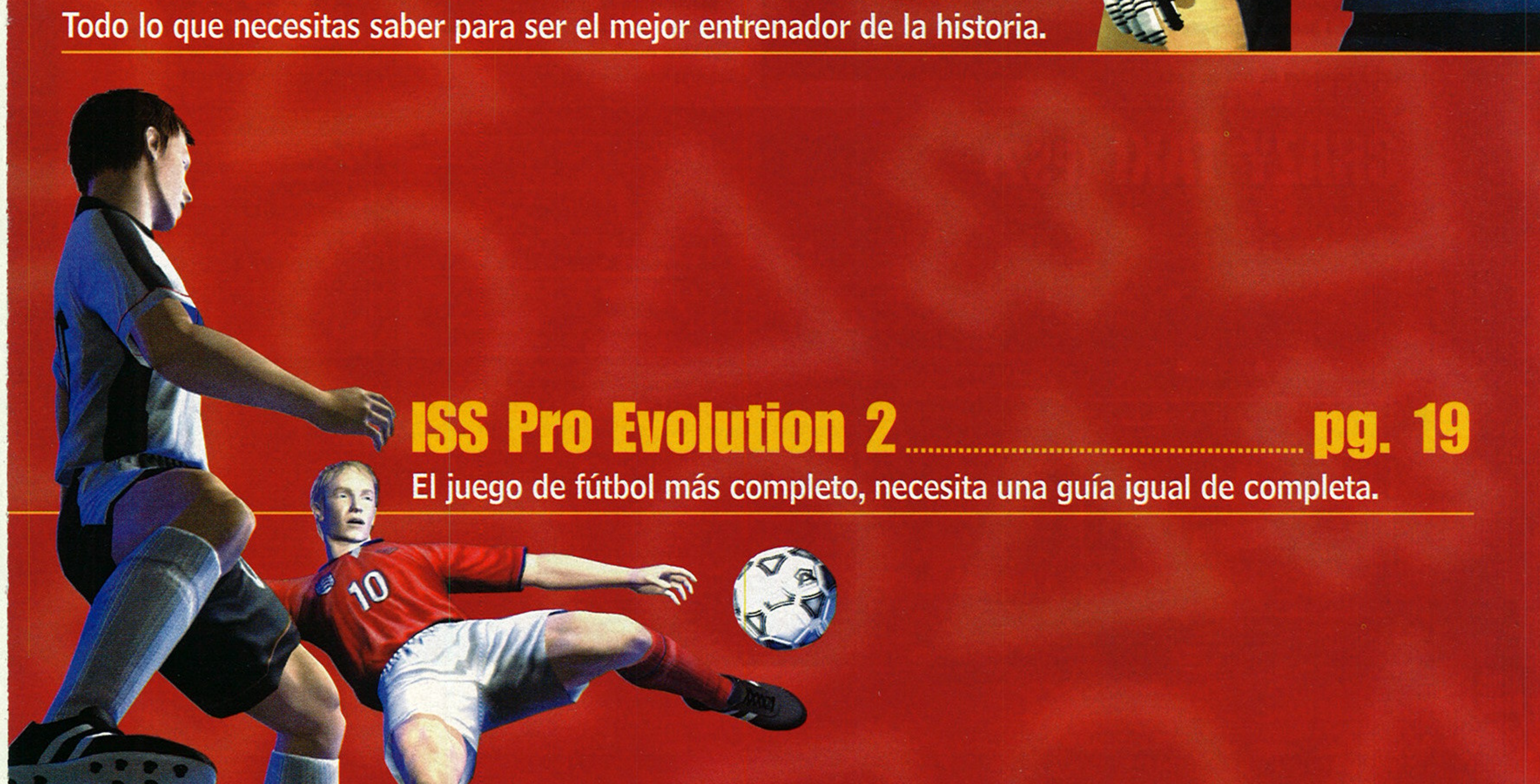

El excelente sistema de control es, sin duda, uno de los puntos fuertes de *Sky Oddisey*.





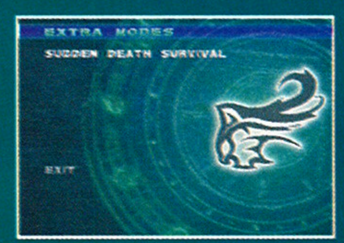


Guías & Trucos



BLOODY ROAR 3 (PS2)





• **Modos Extras de juego:**
Juega en el modo Survival y derrota al menos a nueve enemigos sin perder para desbloquear un modo de juego extra que podrás encontrar en el menú de opciones. Cuantos más personajes derrotes, más modos de juego dentro de la modalidad Survival desbloquearás.

Gauntlet: Dark Legacy (PS2)

Para activar estos trucos, introduce estos códigos como si fueran el nombre del jugador. Ten en cuenta que solo puedes usar uno cada vez, a no ser que juguéis más de un jugador la misma partida:

- **Súper disparos ilimitados:** SSHOTS.
- **Invulnerabilidad ilimitada:** INVULN.
- **Turbo máximo ilimitado:** PURPLE.
- **Tiro rápido ilimitado:** QCKSHT.
- **Gafas de rayos X:** PEEKIN.
- **Triple tiro ilimitado:** MENAGE.
- **Anti-Muerte ilimitado:** 1ANGEL.
- **Tiro-rebote:** REFLEX.
- **Invisibilidad ilimitada:** 000000.
- **Pojo el Pollo:** EGG911.
- **Velocidad extra ilimitada:** XSPEED.
- **Encoger y aumentar a los enemigos siempre que quieras:** DELTA1.
- **9 llaves y 9 pociones en cada nivel:** ALLFUL.
- **10.000 monedas de oro en cada nivel:** 10000K.
- **Trajes alternativos:**

Cada código corresponde a un traje diferente para cada personaje. Hemos separado los distintos códigos con una barra ("/").
Enano: ICE600ICE/NUD069
Bufón: KJH105/STX222/PNK666
Caballero: BAT900/ARV984/STG333/CSS222/RIZ721/SJB694/DIB626/TAK118/KAO292
Valkiria: CEL721/AYA555/TWN300
Guerrero: CAS400/MTN200/RAT333
Mago: GARM99/GARM00/DES700/SKY100/SUM224



Incredible Crisis (PS)

• **Modo cabezón:**
Durante el juego, pulsa ↑ ó ↓ con el mando del segundo jugador.
• **Efectos sonoros divertidos:**
Durante el juego, pulsa ✖, ▲, ■ ó ● con el mando del segundo jugador.
Nota: Estos trucos sólo funcionan mientras los botones indicados del segundo mando están pulsados, si los sueltas, el truco se desactiva, es una lástima, pero sus efectos son bastante curiosos. Prueba ponerles papel celo, a ver si aguanta...
• **Modo plano:**
Durante el juego, pulsa ← ó → con el mando del segundo jugador.

Legend of Dragoon (PS)

• **Eliminar el status Anormal:**
Si te encuentras en un caverna o un sitio similar, y no tienes Purificadores de mente o de Cuerpo y entras en un estado Anormal, simplemente conviértete en Dragoon, gana la pelea y tu personaje volverá a la normalidad sin el status anormal.

NBA Live 2001 (PS2)

• **Pase más fuerte:**
Pulsa **L2** + ✖ en el modo "uno contra uno" para mover la pelota más rápidamente.
• **Pase entre las piernas:**
Pulsa **R2** + ✖ en el modo "uno contra uno" para pasar la pelota entre tus piernas.
• **Movimiento de giro:**
Pulsa **R1** + ✖ en el modo "uno contra uno" para hacer un giro y esquivar a tu oponente mientras llevas la pelota.

Mat Hoffman's Pro BMX (PS)

Para introducir estos trucos, pausa primero el juego y mantén **L1** pulsado mientras introduces la combinación correspondiente a cada truco. Si lo haces correctamente, verás como las letras del menú se mueven hacia los lados. ¡Qué los disfrutes!

- **Añadir tiempo al recorrido:** ■, ↑, ●, ✖.
- **Puntuación multiplicada por 10:** ■, ●, ●, ↑, ↓, ↓.
- **Balance infinito:** ■, ←, ↑, →.
- **Especial infinito:** ←, ↓, ▲, ●, ↑, ←, ▲, ■.
- **Puntuación dividida por 10:** ↑, ↓, ↑, ●, ●, ■.
- **Neumáticos lisos:** ↓, ●, ●, ↓.
- **Ver tus grinds:** ←, ●, ■, ▲, ■, ●, ✖.
- **Desbloquear a la Abuela:** ↑, ■, ✖, ✖, ↓, ●.



Medievil 2 (PS)

• **El truco definitivo:**
Para activar este genial truco sólo tienes que pausar el juego pulsando **Start** y luego introducir la siguiente secuencia de botones, mientras mantienes presionado el botón **L2**:
↓, →, ●, ←, →, ▲, →, ●, →, →.
En la parte inferior de la pantalla aparecerá la palabra TRUCOS, ya sólo tienes que elegir los que quieras activar.

CRAZY TAXI (PS2)

• **Vistas distintas:**
Comienza una partida en el modo Arcade o en el Original. Pulsa y mantén **L1 + R1** y pulsa ● en el mando del jugador 2 para cambiar la vista hacia una en primera persona. Si en lugar del ● pulsas ■, verás un velocímetro, si pulsas ▲ harás un zoom y por último, si pulsas ✖ volverás a la vista normal.



• **Bicicleta secreta:**
Pulsa y mantén **L1 + R1** en la pantalla de selección de personajes. Suelta L1 primero y después R1. Vuelve a pulsarlos y manténlos, pero en esta ocasión, suéltalos a la vez. Ahora, pulsa ✖. Oirás el sonido de un timbre de bicicleta que te confirmará que has metido bien el código y, cuando empieces el juego, verás que tu personaje irá montado en una bicicleta un tanto rara.
• **Modo Experto:**
Pulsa y mantén **L1 + R1 + Start** en el menú principal. Continúa pulsando los botones hasta que llegues a la pantalla de selección de personajes, después pulsa ✖ para seleccionar el modo de juego y la variación. La frase "Modo Experto" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla para confirmar el truco. En este modo de juego, no aparecerán flechas de indicación.





• **Desactivar flechas de indicación:**
Pulsa y mantén **R1 + Start** después de haber elegido el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes.
El mensaje "Sin flechas" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla para confirmar que el truco ha funcionado.

WORLD'S SCARIEST POLICE (PS)





• **Todas las armas, bonus y coches:**
En el menú principal, pulsa: ←, →, L1, R1, ●, ■, R2, L2. Oirás un sonido de confirmación si has introducido correctamente el truco y tendrás a tu disposición todos los coches, los bonus y las armas de cada uno ¡así no se te va a escapar ningún malo!

Mort The Chicken (PS)

En Opciones, elige el menú de trucos e introduce cualquiera de estos códigos, en función del resultado que busques. Puedes introducir más de uno a la vez.

- **Todos los niveles disponibles:** STACKS
- **Energía extra:** LUNCH
- **Mort más grande:** BIG
- **Intocable:** TOUGH
- **Cuello más largo:** CLOUD
- **Todos los huevos:** EGGS
- **Sin cuello:** NONECK



Spyro 3 (PS)

• **Demo de Crash Bash:**
Pulsa a la vez estos botones en la pantalla del título: L1+ R2 + ■.

• **Spyro cabezón:**
Pausa y pulsa: ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ●,●,●,●.

• **Spyro en 2D:**
Pausa el juego y pulsa:
←, →, ← →, L1, R1, L1, R1, ■, ●.

• **Ver los créditos:**
Pausa el juego y pulsa: ←, →, ←, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, ●.

• **Spyro Negro:**
Pausa el juego y pulsa: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑.

• **Spyro Azul**
Pausa el juego y pulsa: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ✖.

• **Spyro Verde:**
Pausa el juego y pulsa: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ▲.

• **Spyro Rosa:**
Pausa el juego y pulsa: ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ■.

• **Modo "Otro día"**
Pulsa **R1** en la pantalla de selección de personajes y suéltalo. Ahora, pulsa y mantén **R1** y pulsa ✖. El mensaje "Otro día" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla. Esto hará que varias posiciones del juego, tanto de escenarios como de clientes, cambien.

• **Desactivar indicador de destino:**
Pulsa y mantén **L1 + Start** después de haber elegido el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes. El mensaje "Sin marcadores de destino" aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla si lo has hecho correctamente.




Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":
Hobby Press. PlayManía.
C/Pedro Teixeira Nº8, 2ª Planta. 28020 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: playmanía.trucos@hobbypress.es.

Tener más vida en FFVIII

Hola amigos de PlayManía quisiera que me dijerais como conseguir el máximo de vida en *FFVIII*, por que estoy en el último CD y tengo poca vida (5000).

✉ Iago Gelpi

A medida que subes de nivel a los personajes, éstos ganan vitalidad, pero para subir el nivel hay que luchar, aunque no sean peleas imprescindibles. Escapando de los combates no vas a subir experiencia, así que ahora te toca pelear por ahí un buen rato para aumentar las características de tus héroes. Algunos Guardianes de la Fuerza desarrollan habilidades que ayudan en este aspecto, como "Vitalidad + 20%". Para que estos Guardianes aprendan también necesitas luchar. Selecciona estas habilidades en tus próximos combates.

La biblioteca de Drácula

Necesito que me ayudéis con *Drácula Resurrección*. En la biblioteca hay una esfera y quería saber qué llave tengo que usar en el reloj. También he descubierto que moviendo una pequeña esfera aparece un mapa en el que tengo que introducir el anillo, y no sé cómo.

✉ Pedro Plaza Varela (Salamanca)

Verás una insignia en una de las estanterías, a la que le falta la joya del libro, ponla en su lugar. Si examinas la escalera que lleva a los libros superiores encontrarás una carta de Drácula. Usa la escalera para desplazarte al interruptor que hay al lado de la joya que acabas de colocar y actívalo. Se abrirán las puertas del escritorio y podrás hacerte con una cruz, una medalla y una llave. Llévale la medalla a Dorko y cuando te la devuelva, ve a la sala donde encontraste la daga y verás un orificio en la pared donde podrás clavarla. La gárgola abrirá la boca, aparecerá una anilla y si tiras de ella se abrirá una capilla con un orbe. Con la llave de antes abre el orbe y encontrarás la llavecilla del reloj y una gema. Vuelve a la biblioteca y... Bueno, ahora te toca a ti.

El Altísimo Pilar de Evergrace

¡¡Socorro!! Estoy atascadísimo en *Evergrace*. Me encuentro en la zona Altísimo Pilar jugando con Sharline y frente a mi están los pies de una estatua con un mensaje. He probado casi de todo ¿Qué hay que buscar? Espero que podáis ayudarme.

✉ José Ramón Mollá (Madrid)

No tenemos muy claro dónde estás y qué has hecho ya, pero creemos que lo que tienes que hacer es bajar al piso de abajo hasta encontrar cuatro lámparas en el suelo que debes apagar. Eso sí, acuérdate primero de cuál es la verde, porque tras apagarlas todas deberás encender ésta. La estatua del principio se volverá verde, así que tiñe toda tu ropa de verde y vuelve a la estatua. Más fácil: cada vez que la estatua cambie de color, vístete tú con el mismo tono.

Los signos del Zodíaco de FFIX

Hola me llamo Raúl y tengo un problemilla par obtener los signos de zodíaco. Tengo 9, sé que hay uno en el Invencible y otro en Alexandria (Leo). Me falta o Capricornio o Piscis, ya que el del Invencible no sé cuál es. Os agradecería que me ayudarais, ya que no he podido cumplir otra tarea, de los cafés, por culpa del alcalde de Dali que no me deja entrar.

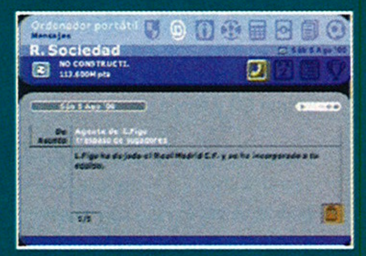
✉ Raúl

El de Capricornio está en la entrada de Daguerreo, una isla que hay a suroeste del mapa, a la que sólo puedes acceder con un chocobo dorado o una nave voladora. Está nada más entrar, a la derecha.
El de Piscis está en un cofre en la sala central del Invencible, la última nave voladora que consigues en el juego.
El de Leo se encuentra en el castillo de Alexandría, en la torre de la izquierda, a la que se accede desde el jardín, y está cerca de una estatua de Neptuno.
Para que el Alcalde te deje entrar tienes que esperar a estar celebrando el torneo de cartas, al principio del tercer disco.

MANAGER DE LIGA 2001 (PS)

Para activar estros trucos, debes introducirlos como tu nombre al iniciar una nueva partida. Tras escribir el password pulsa en "Fin", verás que aparece una frase en la parte inferior de la pantalla que confirmará la validez del truco. Puedes introducir tantos como quieras y, además, poner tu propio nombre después. Eso sí, para volver a jugar sin trucos, tendrás que apagar la consola.





- **Pasta Gansa:** FILTHY RICH
- **Recuperación rápida de lesiones:** POTIONS
- **Tus jugadores a tope:** SUPERSTARS
- **Jugadores rápidos:** AMPHETAMINE
- **Jugadores agresivos:** HARD AS NAILS
- **Construcción rápida de estadio:** NO CONSTRUCTION



- **Ganar siempre:** LUCKY STREAK
- **Mejor equipo y tácticas:** EASY LIFE
- **Traspasos libres:** YOU THE DADDY
- **Sin reservas:** BLIND REF

- **Spyro Rojo:** Pausa el juego y pulsa ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ●.
- **Spyro Amarillo:** Pausa el juego y pulsa ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.

Star Wars Starfighter (PS2)

Todos estos trucos se activan en la pantalla de Códigos, dentro de Opciones. Si el truco es correcto, en la parte inferior o superior de la pantalla aparecerá una frase confirmándotelo. Para desactivarlos, usa la opción "Restore Defaults" del menú Opciones.

- **Vídeo de Navidad oculto:** WOZ.
- **Modo Jar Jar:** JARJAR. Este modo vuelve del revés los mandos de control y disparo de la nave.
- **Modo Director:** DIRECTOR. Cuando estés en una misión, la cámara saltará de una nave a otra. Con **R1**, podrás hacer zoom.
- **Bonus:** NOHUD.
- **Ver los créditos:** CREDITS.
- **Abrir la Galería de Imágenes:** SHIPS.
- **Los bocetos de los planetas:** PLANETS.
- **Ver al Equipo de desarrollo:** TEAM Irás directamente a ver las fotos.
- **Todo desbloqueado menos el modo Multijugador:** OVERSEER.
- **Desbloquear las misiones en modo Multijugador:** ANDREW.
- **Modo Dios:** MINIME.
- **Vídeo divertido:** JAMEZ
- **Nave experimental:** BLUESNF.
- **Foto oculta:** SIMON.

Tekken Tag Tournament (PS2)

- **Seleccionar el escenario en el Modo Práctica:** Ilumina la opción "Modo Práctica" en el menú principal. Pulsa y mantén **L2** y pulsa **R2** el número de veces indicado para seleccionar el escenario correspondiente:

Law (Nuevo): 1.
Yoshimitsu (nieve ligera): 2.
Ling: 3.
Hwoarang: 4.
Lei: 5.
Ogre: 6.
Escuela (atardecer): 7.
Jin (atardecer): 8.
Nina (día): 9.
Eddy (amanecer): 10.
King: 11.
Heihachi: 12.
Eddy (día):13.
Desconocida: 14.
Law (viejo): 15.
Escuela (día): 16.
Jin (día): 17.
Nina (noche): 18.
Yoshimitsu: (nieve fuerte): 19.
Paul: 20.

- **Trajes de los años 70:** Usa el botón **Start** cuando selecciones a alguno de estos personajes: Xiaoyo, Law (traje de Bruce Lee), Jin, Jun, Ganryu o Michelle.
- **Vídeo secreto:** Cuando acabes el Modo Arcade verás un vídeo del luchador. Debes perder el primer round sin herir al jefe. Después gana los dos siguientes cargándote al jefe. Pulsa rápidamente todos lo botones a la vez y verás un vídeo secreto con el personaje con el que lo hayáis batido

ZOE (PS2)

- **Conseguir un nuevo final:** Tienes que obtener una "A" en todas las llamadas de SOS que recibas y conseguirás ver un final distinto al normal.
- **Salud y munición al máximo:** Pausa el juego durante una partida y pulsa: **L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.** Cada vez que lo uses, disminuirá tu nivel.
- **Desbloquear el Modo Versus:** En la pantalla del título, introduce esta combinación: ●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Ya tendrás disponible esta opción en el menú.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING (PS2)

Todos estos trucos se introducen pulsando estas secuencias en el menú principal.

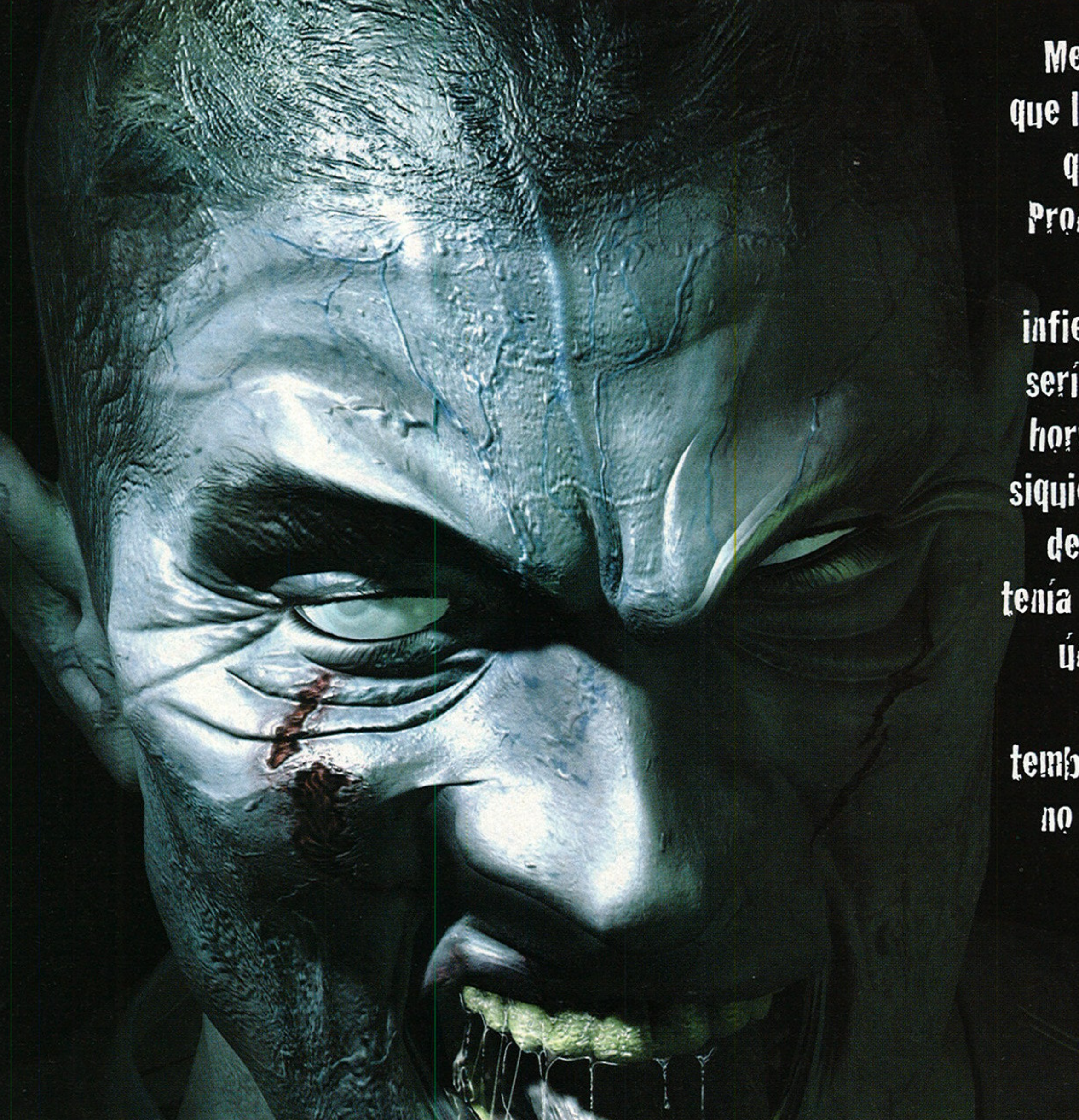
- **Pilotos Naboo:** L1, R1, L2, R2.
- **Pilotos Shark:** ↑, →, ↓, ←, Select.
- **Turbo infinito:** L1, R2, L1, R2, ■, Select.





- **Arena Space Freighter:** L1, R1, Select, ●.
- **En alemán:** Select, Select, Select, L1.
- **En español:** Select, Select, Select, R1.
- **En francés:** Select, Select, Select, R2.
- **En italiano:** Select, Select, Select, L2.
- **En inglés:** Select, Select, Select, ●.
- **Idioma Jawa:** Select, Select, Select, ■.
- **Idioma Androide:** Select, Select, Select, ↑.
- **Poder Queen Amidala:** ↓, Select, ↑, Select, ←, ←, Select.
- **Modo Estrella de la Muerte:** R1, R1, R1, R1, ↑, ←.
- **Super Bocina:** ●, ●, ●, ●, L2, Select.
- **Correr del revés:** L2, L2, L2, L2, ●, Select.
- **Competidores más pequeños y veloces:** L1, L1, L1, L1, R2, ■.
- **Modo Giro:** ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓.
- **Modo escurridizo:** ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓.
- **Desbloquear el tanque de combate AAT:** ●, ▲, ■, ●, ▲. Aparecerá un mensaje en pantalla y cuando juegues, independientemente del personaje que elijas, jugarás con este tanque.
- **Desbloquear a Boba Fett:** ■, ●, ▲, ●, ■. Aparecerá un mensaje en pantalla y cuando juegues, independientemente del personaje a quien elijas, jugarás con este personaje.

GUÍA | »THQ | »Survival Horror | »1 Jugador | »Inglés | »Mem. Card (2 bloq.) | »Dual Shock | »+ 16 años | »7.490 ptas.



Me enteré, casi sin querer, que la gente de PlayManía os quería contar mi historia. Pronto comprendí que nadie sería capaz de narrar el infierno que pasé, que nadie sería capaz de transmitir el horror que tuve que vivir. Ni siquiera ellos. En un arrebato decidí que, si esta historia tenía que escribirse, yo era el único capaz de hacerlo. Y aquí me tenéis, todavía tembloroso, pero dispuesto a no dejar nada en el tintero.

Evil Dead
Hail to the King

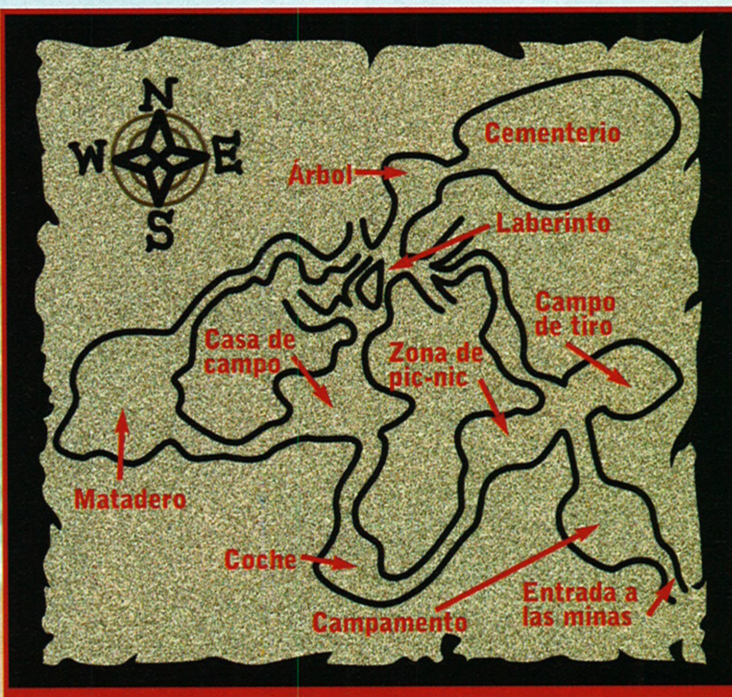
La historia narrada por el propio Ash

...Inspeccionando la casa...


Mi aventura comenzó cuando mi novia y yo fuimos a pasar un tranquilo fin de semana a una preciosa casa de campo.


Como era de esperar, no encontré nada más que un mugriento sandwich y unas cuantas galletas caducadas.

Equipado con mi inseparable sierra eléctrica y el hacha en la otra mano, me dispuse a inspeccionar la casa para empezar con mi recolecta de las hojas del Necronomicón, el libro del demonio que acabaría con todo el ejército de las tinieblas.
Encima de la mesa del salón, donde se encontraba un magnetófono, recogí una **SAVE TAPE** (cinta), avancé por el salón y el **primer demonio** apareció para atacarme. Encendí mi motosierra y acabé con él para que no me diese más problemas. **En el suelo descubrí una trampilla**, pero estaba cerrada por dentro, así que me olvidé de ella y pasé por la puerta que se encontraba al lado de la mesa, para llegar a la apestosa **cocina** de la casa.
Del interior del frigorífico cogí un baloney sandwich que no tenía muy buena pinta y unas **biscuits** que se encontraban en una de las estanterías. Pase al servicio que estaba a continuación de la cocina y recogí unas **vitamins** que me ayudarían a reponerme cuando me encontrara malherido. Había que ser previsor.
Continué por el pasillo, pasando de la puerta trasera de la casa, hasta llegar a **una salita de estar en la que había un piano**. En lo alto de éste, encontré la **primera página del Necronomicón.**



Este mapa fue vital en mi aventura para poder orientarme en cada momento. No es que sea un gran dibujante, pero os servirá para saber en todo momento dónde estáis.

En la siguiente y última habitación que me quedaba por visitar, no vi nada más que **otro demonio** que intentó atacarme. Sin otra cosa que descubrir en la casa, salí corriendo hacia lo desconocido por la puerta trasera.

...Un paseo por el campo...

En la explanada que había en frente de la puerta trasera de la casa, me encontré una **crowbar** que cogí por si acaso me hacía falta. Además, **rescaté del barro un small gas can** (combustible para la sierra) y un **red mushroom** que guardé, aunque todavía no sabía para que podía servir.


Alrededor de la casa me encontré con unos champiñones blancos y rojos que serían imprescindibles.


Dentro de la caseta no había ningún item de utilidad, pero encontré un baúl donde pude salvar la partida.

Tras **luchar con dos demonios**, me metí en la **caseta de madera** que estaba al lado de la casa. Allí encontré un **baúl** en el que dejé la crowbar y **salvé mi aventura usando la save type**. Tras examinar la caseta y ver que no había nada de interés, me fui a la puerta principal de la casa para recoger algún que otro **red mushroom** y un **large gas can** (un bidón de combustible). En frente de la puerta aún permanecían humeantes **las cenizas donde había enterrado a mi novia**, me acerqué para coger la **sholve** y de repente apareció ella.

Mi novia era un zombie

Nada más coger la sholve, ella (o lo que quedaba de mi "ex") se abalanzó sobre mí, atacándome con patadas y puñetazos de kárate. Realmente, no tuve muchos problemas en hacerla trocitos con mi motosierra, y sus golpes apenas me causaron un par de arañazos.

...El camino del Sur...

Después de este pequeño percance, miré el mapa y **decidí adentrarme en el bosque** por el camino del sur. Recolectando unos cuantos **white mushroom y red mushroom** y haciendo morder el metal de mi motosierra a unos cuantos monstruos, llegué a mi **coche**. No pude abrirlo porque no tenía las llaves, pero tampoco me importó mucho, porque descubrí que el puente que me sacaría de este horrendo bosque estaba destrozado.
Armándome de paciencia y valor, **continué por el camino** que había detrás de mi precioso bólido. A lo largo de este sendero, me atacaron una especie de **murciélagos** muy fáciles de eliminar y de los que obtenía **small health kit**. Una vez me hice con unos cuantos botiquines, continué mi camino hasta llegar a una **zona de pic-nic**. Allí, dos **niños zombies** vestidos de boy scouts equipados con arcos y cuchillos me atacaron sin piedad. Para deshacerme fácilmente de ellos, encendí mi motosierra y acabé con ellos. Una vez tranquilo y sin niños que me molestasen, **recogí de unos matorrales un high heath kit, un smelt jerky** para saciar mi hambre **y un flame fluid** que, **combinado con el converter que tenía, dio como resultado una large gas can**. Una vez me hice con todo lo útil que había en la zona de pic-nic, seguí de nuevo mi camino.
Enseguida llegué a un cruce, allí había **10 shotgun shells** que no podía desperciciar aunque no tuviese con que dispararlos. El camino de la izquierda me llevó a una verja que me bloqueaba el paso, así que cogí el **church pamphlet** que había en el suelo y regresé al cruce.
Continué mi camino por el Este hasta llegar a una zona de acampada donde, como era de esperar, me atacaron bastantes **niños zombies**. Con mi sierra encendida, me arrimé a un árbol para que **no me pudiesen atacar por la espalda** y con paciencia acabé con todos los que aparecieron. Sin niños que me fastidiasen, cogí del suelo de la zona de acampada una **save type** y **del interior de las tiendas 12 riffle ammo y una letter**.
Atravesé el campamento para continuar por un camino empedrado que me llevó a la **entrada de la mina**, que estaba bloqueada por pedruscos. Para abrirme paso, no me quedó más remedio que utilizar la sholve para apartar las pesadas piedras. Pronto me di cuenta de que por culpa de la oscuridad, no podía adentrarme demasiado, aunque mi esfuerzo no fue en balde, ya que encontré un manual con el que aprendí que **combinando los white mushroom con el converter** podía obtener **small heath kit**. Además, hallé un **baúl** en el que pude usar la save type para asegurar mis logros.





Este era mi maravilloso coche. Como no había salida, no me importó haber perdido las llaves.



Aparte de un trozo de carne que había encima de una mesa, dos niños zombies me atacaron con cuchillos y arcos.

...El camino hasta el matadero...

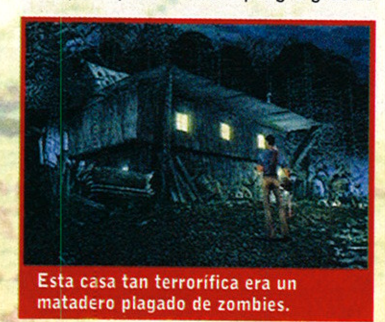
Al ver que no podía continuar por la cueva, miré el mapa que tenía y me dispuse a **ir hacia el matadero**, que se encontraba en el Oeste, para ver si podía obtener más hojas del Necronomicón.
Como la zona norte del mapa no estaba muy clara y no sabía que peligros me iban a aparecer por el camino del Este, decidí volver a la casa de campo por donde vine. Una vez llegué a ésta, recolectando por el camino todos los champiñones que me encontré y descuartizando a todo bicho viviente (y no viviente) que apareció, cogí el camino del Este para llegar al dichoso matadero. Nada más llegar a la entrada del pestilente edificio, encontré al lado de un coche (o lo que quedaba de éste) una **crank**, que recogí por si acaso la necesitaba en un futuro.
Al acercarme a la puerta, una especie de **granjero endemoniado** me atacó, aunque sin mucho peligro gracias a mi inseparable motosierra. Por desgracia, la puerta estaba cerrada y el **generador** que seguramente la abriría carecía de la llave de encendido. Como el camino continuaba al otro lado del descampado del matadero, decidí continuar por él para ver si podía conseguir la maldita llave.
Antes de salir del descampado, **me acerqué a una caldera para recoger moonshine jug**, que **combinado con el converter, daba como resultado una small gas can. Cerca de la hoguera encontré una large gas can** con lo que me hice con gasolina suficiente para descuartizar a unos cuantos esbirros del ejército de las tinieblas. »







En un pasillo del laberinto encontré una cortadora de cesped estropeada.

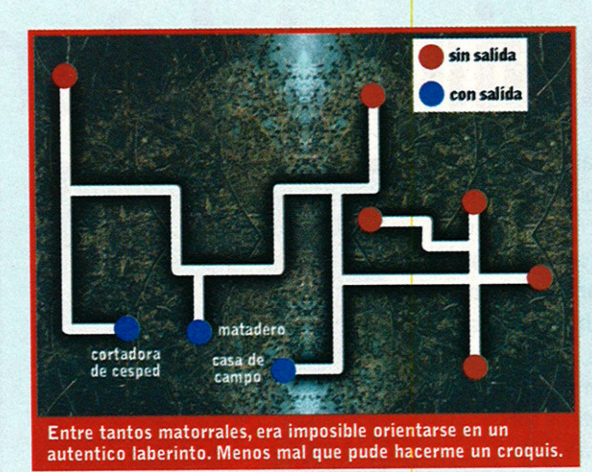


Esta casa tan terrorífica era un matadero plagado de zombies.



Entre los escombros que rodeaban el matadero encontré gasolina.

» Al final del camino encontré un **laberinto** muy desconcertante y **plagado de unos peligrosos esqueletos** que me complicaron bastante la vida.
Tras dar muchísimas vueltas, pensé que lo mejor era **dibujar un mapa** con un papel y un lápiz que llevaba en el bolsillo. Espero que os sirva de ayuda para llegar hasta el rincón del laberinto donde encontré la **draw cord** enredada en una **cortadora de césped** estropeada.
Una vez me hice con el utensilio que necesitaba para accionar el generador del matadero, miré mi mapita y regresé hasta allí, intentando esquivar a los esqueletos. Una vez junto al generador, usé la **draw cord** y conseguí que la puerta del matadero se abriese.
Como era de esperar, un grupo de **granjeros endemoniados** intentó acabar conmigo, pero con la motosierra en marcha fui acabando uno por uno con todos ellos. Justo antes de entrar, **debajo del marco de la puerta encontré una save type**.



Entre tantos matorrales, era imposible orientarse en un autentico laberinto. Menos mal que pude hacerme un croquis.

Para llegar hasta el matadero, cogí el camino que había tras las cenizas donde estaba enterrada mi "ex".

...Dentro del matadero...

Nada más entrar en el matadero, aparecí **en un salón donde encontré un hellbilly journal y la escopeta**. Por fin había conseguido una buena arma de fuego, ya que mi pistola era muy poco dañina y tenía muy poca munición.
Antes de adentrarme en el edificio, me percaté de la **trampilla** (inalcanzable entonces) que había en el techo del salón de la que salía una luz misteriosa.
Continué por el pasillo que llevaba a la **cocina**, donde me encontré con más **granjeros zombies** y con **modern moonshiner magazine**, gracias a la cual descubrí que, si **mezclaba los red mushroom con mi converter, podía obtener small gas can**. El mugriento pasillo me llevó directamente a la cocina, donde no encontré más que un montón de basura y unas **pork links** que me comí, pese a su mal aspecto, para recuperar fuerzas.
La siguiente sala, donde antiguamente se mataba a los cerdos, me asustó bastante, ya que estaba inundada de sangre y se oían gruñidos de animales tras la puerta. Aquí encontré un **baúl** donde **pude salvar mi aventura** usando la save type que acababa de encontrar. Cogí la **crowbar** y me dirigí al salón del inicio para **abrir la trampilla del techo que daba al ático**, para lo que me subí en la mesa que estaba debajo de la entrada y usé la crowbar. Allí arriba me encontré con **el espíritu de una anciana** que se encontraba encerrada por una extraña luz. La pobre me contó que la habían encerrado unos espíritus malignos y que sólo yo podía salvarla. Para ello, me pidió que consiguiera un amuleto con la **ruty key** que me entregó y con la que pude abrir la puerta que estaba cerrada en la sala inundada de sangre, equipándome antes con la escopeta.
Tras cruzar el umbral, me dediqué a llenar de pólvora a dos **jabalíes** del tamaño de un hipopótamo que intentaron atacarme. Escondidos **en el barro del redil, encontré 20 shotgun shells y un pump motor**. Con este elemento y con la crank pude accionar el **pequeño motor** que había en la sala inundada de sangre, consiguiendo que se vaciase y dejase al descubierto una **rendija**. No me quedó más remedio que colarme por ella para obtener, de una fosa llena de restos de animales, el **amulet** que necesitaba.
Cuando llegué al ático y entregué el amulet a la viejecita, me di cuenta de que acababa de ser ruinmente engañado. Lo que yo creía que era una ancianita que debía salvar, en realidad era una gigante araña que acababa de liberar y que quería zamparme.



¿A quién pertenecía tanta sangre? Esta fue una de las cosas mas asequerosas que vi en toda mi aventura.



Una luz misteriosa salía de la trampilla que había em el techo del salón del matadero. ¡Maldita curiosidad!

La araña gigante

La verdad es que no fue muy difícil acabar con ella, aunque me llevó mucho tiempo, ya que sólo podía herirla cuando su cuerpo se volvía verde. Sus únicos ataques, poco dañinos, consistían en golpearme con una de sus patas o rociarme con un ácido que desprendía de su boca si me alejaba demasiado. Para acabar con ella, me coloqué entre sus patas para que no pudiese escupirme ácido y encendía la sierra sólo cuando se volvía verde. Al acabar con ella, obtuve un herbicide y una página del Necronomicón.



Nada más salir del ático y aparecer en el salón, un **jabalí** me atacó, así que saqué mi escopeta y punto. Rastreando el suelo de la habitación encontré un **save type** que me sirvió para asegurar mi aventura en la sala del matadero donde se hallaba el baúl.

...A deshacerme de las ramitas...

Con el herbicida decidí deshacerme del laberinto de ramas que tapaba el acceso Norte. Yendo por el camino de la cortadora y usando el mapa, llegué a la raíz de las ramas. Usé el herbicide y todas las plantas desaparecieron excepto...

El árbol diabólico

Usando la lógica me di cuenta que lo mejor para deshacerme de un árbol era usar mi sierra como si fuese un leñador. El árbol utilizaba una de sus ramas como si fuera la cola de un escorpión, así que me acerqué a su tronco. Tras sudar la gota gorda para derrotarlo, obtuve otra página del Necronomicón.

...Las últimas páginas del Necronomicón...

Al fondo del descampado donde me acababa de enfrentar al árbol, vi una verja que cortaba la entrada del **cementerio**. Tras ella, encontré al único **ser humano que me ayudó** en la aventura. Era un cura llamado **Allard** que conocía el Necronomicón y que sería capaz de descifrar su contenido para hacer que regresase al infierno todo el ejército de las tinieblas. Pero aún me faltaban algunas hojas del libro, por lo que me entregó **las llaves de mi coche** para hacerme con todas ellas. **Al lado de la verja vi un baúl y una save type** con lo que pude salvar la aventura.
Salí del descampado por donde llegué y, como ya esperaba, todo el laberinto de ramas había desaparecido y con él los molestos esqueletos. Ahora sólo había un sencillo camino por el campo con algún que otro demonio. Al avanzar un poco por el nuevo sendero, **encontré un cruce por el que seguí recto** (por el camino del Sur) para llegar a la casa de campo y de allí, dirigirme por el Sur hasta llegar a mi precioso coche. Me acerqué a la puerta delantera, usé la llave que me había dado Allard y cuál fue mi sorpresa cuando vi como mi coche acababa empotrándose en el montón de metal del puente destrozado.

La entrada de la mina estaba tapada por piedras. Menos mal que había encontrado una pala con la que picar.

Gracias a este pequeño accidente, pude subirme encima de mi bólido y coger la **página del Necronomicón** que antes no pude alcanzar. Al bajarme de él, vi como la **car battery** se había soltado del motor por culpa del golpe. Recordando que necesitaba una para adentrarme en la cueva del Este, la cogí y salí hacia allí inmediatamente por el camino que ya conocía.
Una vez **dentro de la mina**, enfrente del **baúl**, en un hueco, coloqué la car battery consiguiendo que **la cueva se iluminase** gracias a las bombillas que colgaban del techo.
Al fondo, tras cruzar un **puente de madera**, me encontré con el jefe de los boy scouts.

El jefe de los boy scouts

Como era lógico, para salir con vida de la cueva con otra hoja del Necronomicón, no me quedaba más remedio que acabar con este peligroso enemigo. Tras golpearle con la sierra y dispararle unas cuantas veces, llegué a la conclusión que mis armas no le hacían ni cosquillas, por lo que tuve que buscar otra manera de acabar con él. Mirando a mi alrededor vi tres vigas de madera que, al golpearlas, hacían caer unos pedruscos del techo de la cueva. ¡Esa era la única manera de dañarle! Tenía que colocarme en el lado contrario de la viga al que caían las piedras y hacer que le cayesen encima. Aunque a priori parecía fácil, pronto me di cuenta de que el dichoso boy scout corría más que Maurice Green (por supuesto también más que yo) y que llevaba un machete muy afilado que hacía mucho daño. No fue nada fácil salir vivo de allí con otra hoja del libro y la archery range key.





Era muy extraño, la zona de tiro con arco estaba cerrada y había niños zombies con arcos...





Ya sólo me quedaba una página del libro, y debía hallarse **en la zona del arco**. Para llegar a ella, salí de la cueva, atravesé la zona de acampada y cuando llegué al cruce que había al lado de la zona de pic-nic, tomé el camino de la derecha. Pronto me di de bruces con la verja que cerraba la zona del arco. Usé la **archery range key** y, aunque me olía a chamusquina, entré sin más. En el suelo encontré una **save type**, y al fondo, colgada de un árbol, **la página** que me faltaba. Como supuse antes, nada más coger la hoja, una **flecha casi me atraviesa**. El Robin Hood que casi me mata no era otro que un boy scout acompañado por otros dos más. Harto ya de tanto niño malo, cogí la escopeta y acabé con ellos antes de que me cosieran a flechazos. Con la zona despejada, **registrando las taquillas** de metal abiertas, encontré un **rifle** que me ayudaría a acabar fácilmente con los monstruos.
Ya con todas las hojas del libro, **volví al Norte** por el camino que ya me conocía como la palma de mi mano, **para ver a Allard**. Antes de acercarme a la verja del cementerio para hablar con el viejo, **salve en el baúl**. Ahora ya sólo necesitábamos una **daga mágica** con la que invocar el conjuro que llevaría al ejército de las tinieblas de nuevo al infierno.

...Dentro del cementerio...


En el cementerio, por fin pude hablar con una persona humana. Estaba harto de zombies, monstruos y esqueletos.


Para poder abrir la puerta de la iglesia, tenía que colocar cada recuerdo de los antepasados delante de sus lápidas.


Me daba escalofríos entrar dentro de los panteones, pero no me quedó más remedio.

Si os soy sincero, después de todo lo que había pasado, estar encerrado en un cementerio y tener que entrar en las criptas no me daba ningún miedo. Así, empecé el trabajo **entrando en la primera cripta de la izquierda**.

Allí dentro, un **esqueleto** como los que me había encontrado en el laberinto, me atacó. Acabé con él, recogí el **brown hat** y salí. Al lado, **donde había un montón de lápidas, encontré una headstone** y, antes de que saliesen de sus tumbas los esqueletos, me metí en el siguiente panteón.

Allí sólo había un **baúl** que más tarde utilizaría para salvar. Fuera, al fondo del cementerio estaba la **iglesia**, pero con la puerta cerrada. Justo delante de ésta había **3 lápidas en las que faltaban "los recuerdos de los antepasados"**. Yo ya tenía dos de ellos, el headstone y el brown hat, pero me faltaba otro, que se encontraba en una de las dos criptas que aún no había visitado. En ellas, tras acabar con un par de esqueletos, me hice con **evil sapling** y una **save type** que usé en el baúl que había en la cripta de antes. Colocando los tres elementos en sus lápidas, **la puerta de la iglesia se abrió**. Dentro, **en el altar, había un ataúd del que salió un esqueleto** con restos de ropa igual que la mía, sierra eléctrica idéntica, zapatos iguales, misma altura... ¡Vamos, que era mi propio cadáver! Eso sí que me dio miedo del bueno...

Mi esqueleto

Por suerte, mi cuerpo inerte no tenía arma de fuego, así que su ataque dependía de la sierra. Intenté dispararle, pero fue inútil, así que no me quedó más remedio que enchufar la mía y partirlo en trocitos muy pequeños. Algo que no fue muy complicado, ya que no aguantó mucho ante mi embestidas. Mi única recompensa fue una pequeña mejora en mi motosierra.



...El pasadizo...

Al "matar" a mi esqueleto, **el suelo del altar de la iglesia cedió** y caí a un pasadizo secreto, dándome un buen golpe en el trasero. Tras avanzar un poco por el pasillo y probar la mejoría de mi sierra, vi en el suelo una **save type**.

Luego llegué a una sala donde había una **máquina de reproducción de películas** encendida. Como no vi nada, pasé a la siguiente sala, donde había un **chorro de vapor** que me bloqueaba el camino.

Tuve la suerte de encontrarme allí mismo una **wrench,** que usé en la **válvula** que había al lado de la máquina de proyección para cortar el chorro de gas caliente.

Además, también pude localizar un **bote de jam,** que me sirvió para recuperar las fuerzas y poder así continuar mi andadura. Nada más pasar la puerta que estaba bloqueada por el gas, me enfrenté a una joven endemoniada que **portaba la daga que necesitaba**.


Cuando conseguí quitar el chorro de gas que tapaba la puerta, pude llegar hasta el final del pasadizo.


Pasé muchos apuros en esta zona, porque aparecieron muchos esqueletos y no pude escaquearme.

La joven endemoniada



Tenía que enfrentarme a esta mujer... o lo que fuera. Aunque era muy resistente a mi motosierra, no resultó muy peligrosa, ya que sólo me atacó con la daga. No pude usar mis armas de fuego, porque era tan rápida que esquivaba los disparos. Cuando ya creía que conseguiría el puñal fácilmente, la joven se transformó en una bestia. Dejó la daga y se dedicó a pegarme bocados gracias a su largo cuello. Para evitar quedar hecho pulpa, intenté alejarme y usar mis armas de fuego, aunque las reducidas dimensiones de la sala me complicaron la labor. Fue duro, pero conseguí la daga.

Subí las pequeñas escaleras que me llevarían **al salón de la casa** de campo. Allí, **mi Yo Malo me arrebató el Necronomicón y la daga**. Además, escapó con una mujer que conocí en la casa antes de comenzar la aventura y el viejo Allard. Como no podía permitir esto, **me colé en el agujero del tiempo** por el que él huyó para recuperar todo lo que me pertenecía...

...La ciudad de Damascus...

Como resultado de mi viaje por el portal, acabé en una ciudad llamada **Damascus**, según me enteré por un hombre con el que estuve hablando. Me contó que la urbe estaba ocupada por el ejército de las tinieblas y recuperar el libro y mis amigos no sería nada fácil. Justo al lado de donde aparecí, había **un baúl, una save type y un shiraz**.
Mi única ruta posible era una empinada **cuesta** que no me quedó más remedio que subir. Arriba, **dos esqueletos con espadas** me dieron la bienvenida. Me costó acabar con ellos, pero obtuve una **handle**. Ésta era una de las piezas que necesitaba para accionar el mecanismo que me llevaría a la celda que estaba al otro lado del puente de madera, tras el mercadillo, en un pequeño terraplén del Norte.
Cuando llegué al rellano que había **enfrente del mercado**, que por cierto estaba cerrado, me atacaron más **esqueletos con espadas**. Cuando acabé con todos ellos, conseguí de sus restos el **pin y el spool, que al combinarse con el handle, dieron lugar al bridge mecanism**. Fui al poste que había justo antes de entrar en la pasarela para colocar dicho mecanismo, para que así poder **cruzar el puente** sin peligro alguno.
Cuando llegué al otro lado, vi en el suelo la **notice of execution**, ¡iban a matar al viejo Allard, que se encontraba encarcelado! Fui a hablar con él, estaba encerrado en **la celda de la torre** que tenía enfrente, para idear un plan de escapada y para que me pusiese al corriente de lo que estaba sucediendo. Tras la conversación ya se había hecho de noche, así que **volví al mercadillo** para ver lo que podía conseguir para sacarle de la prisión. En **el puesto** donde había un candelabro, obtuve un **jug** que, combinado con mi converter, dio como resultado un **small gas can** para mi sierra.





Al fondo del puente de madera se encontraba encarcelado mi viejo amigo.

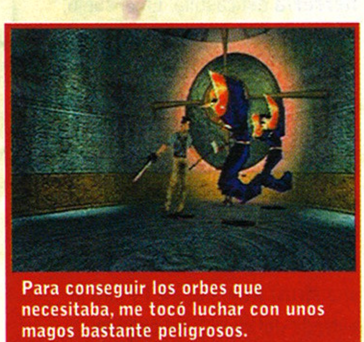


En la plaza de la cuidad aparecieron unos esqueletos con espadas. Gracias a Dios, tenía mi querida sierra.

El mercader que había en la tienda contigua no quiso hablar conmigo, con lo que empecé a enfadarme, porque no tenía ni idea de qué hacer. Al lado de la tienda donde recogí el jug, había una puerta que me llevó a otra zona del mercadillo. Allí, en el suelo, encontré un **upgrade parts** con el que pude mejorar la potencia de mi escopeta.
Tras hablar con un amable mercader que me explicó como **fabricar un explosivo**, fui a un callejón que había detrás del mercadillo. Allí se hallaba la **palanca que abría la puerta del Templo** que había al lado de la explanada del inicio. Dentro de éste, al lado de una fuente, conseguí el **explosive powder** con el que podría volar la celda si tuviese algo que me sirviese de mecha. Para conseguirla, fui a hablar con aquel mercader que al principio no me dirigió la palabra. En esta ocasión tuve más suerte y me regaló una **rope** que serviría perfectamente a mis propósitos. Ya sólo me faltaba un componente, que me facilitó amablemente el otro mercader con el que hablé antes de accionar la palanca de apertura del Templo. Combinando todos lo componentes obtuve la **makeshift bomb**, con la que pude volar por los aires la celda.

...En el Templo...

El viejo y yo volvimos a la entrada del **Templo** y, gracias a su magia, consiguió abrir la puerta de entrada. El listillo me invitó a entrar y enfrentarme a todos los peligros mientras él se quedaba fuera.
Dentro del Templo fui a parar a la sala principal, donde además de una **escultura de la Tierra y el Sol**, había una **save type y un baúl** con lo que pude salvar la aventura. Además, había un **upgrade parts** con el que pude mejorar mi rifle. A lo largo de todo el recorrido por el Templo, fui atacado por unos **monstruitos** bastante inofensivos, que me daban **small health kit** cuando los despachaba.
Como no sabía muy bien lo que tenía que hacer, tomé el pasillo que había al lado del baúl. Al fondo de este vi dos puertas, de las cuáles la que tenía un **dibujo de un sol** estaba cerrada. Tras pasar la por la otra, cogí un **satronomical notes** que no me sirvieron de mucho y pasé a la siguiente sala. Allí un enorme **mago** intentó matarme, pero le regalé kilo y medio de pólvora y plomo, consiguiendo la **earth key**. Salí de esa sala y me dirigí al pasillo que había al lado opuesto del templo. Allí entré en la primera puerta que vi, donde obtuve un **guild research notes** y la **sun key,** tras acabar con otro mago. Salí otra vez al pasillo y me acerqué a la puerta que había al lado, usando la earth key. De esa forma, pude acceder a una sala donde **dos magos** más me atacaron. Como vi que mi vida corría peligro, lo mejor era centrarme en ellos de uno en uno. Tras mandarlos al infierno, recogí un **earth orb** y regresé al otro pasillo del templo para abrir la puerta que tenía el símbolo de un Sol utilizando la sun key. Como imaginaba, dos amables **magos** me esperaban custodiando el **sun orb**. Acabé con ellos y recogí el pesado orbe y una **save type** que había al lado. Con las dos esferas, **regresé a la sala principal** y, tras salvar en el baúl, coloqué el sun orb en la columna verde y el otro en el pilar marrón. **Un mecanismo de rayos abrió una puerta** enorme que había tras las columnas. Allí, en una gran sala llena de espectaculares esculturas, me esperaba el **guardián del templo** para cortar mi camino. »



Para conseguir los orbes que necesitaba, me tocó luchar con unos magos bastante peligrosos.



Colocando las dos orbes en sus pilares correspondientes pude acceder a una sala secreta del templo.

El Guardián del Templo

Aunque parecía muy fuerte y poderoso, yo fui mucho más valiente y heroico que él, por lo que no duró mucho la pelea. Si me alejaba de él, me lanzaba unos rayos que me dejaban hecho polvo, así que encendí mi motosierra y, acorralándole contra la pared, le hice sentir el acero de mi amiguita. En un cuerpo a cuerpo no tenía nada que hacer, ya que sólo propinaba inofensivas patadas.

...El acueducto...



Tras la batalla, a través de un **pasadizo secreto** que se abrió **en la fuente de la entrada** del templo, llegué hasta un **acueducto**. En cuanto avancé, vi un **baúl y una puerta de metal** atascada, que abrí con mi sierra. Al traspasarla, me atacó un **esqueleto** con un mono azul y una llave inglesa. No tuve ningún problema, ya que era tan torpe como todos. Al fondo de la sala vi unas máquinas que parecían **regular el nivel del agua**, así que accioné la que tenía la palanca. Como yo esperaba, el nivel de agua del acueducto descendió, permitiéndome acceder a otra zona más profunda.

Allí abajo encontré un **save type** que usé en el baúl que había cerca y una **palanca** que accioné, consiguiendo que el puente levadizo del castillo bajase. Salí del acueducto por el pasadizo secreto por el que entré y **me dirigí al castillo,** atravesando la llanura del mercadillo.

...El castillo...

Nada más entrar en el hall del castillo, un **guerrero gigante** equipado con un martillo y una sierra eléctrica intentó atacarme, pero no me cogió porque pude escaquearme por una puerta. Aparecí en un pasillo donde había un **baúl** y una puerta a la derecha que tenía un extraño mecanismo de apertura.

Como no fui capaz de abrirla, pasé por la puerta del fondo a la izquierda del pasillo. Aparecí en los **dormitorios,** donde los antiguos soldados del castillo debían haber dormido tiempo atrás. En todas las habitaciones encontraba **esqueletos** con ganas de marcha, por lo que me dediqué a derribarlos y huir antes de que se levantaran. En los dormitorios había unos **armarios** en los que encontré **munición para mi escopeta**.

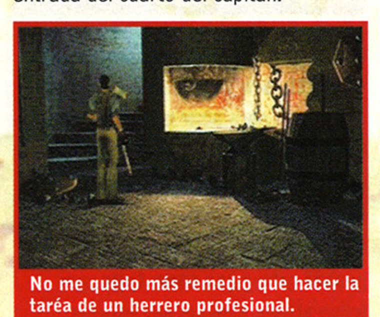
Tras pasar la primera habitación por la puerta que había en la izquierda, llegué a otra donde **un esqueleto que llevaba el hook**, me atacó. Tuve que acabar con él para hacerme con el garfio y un **save type**. Regresé a la puerta del pasillo que estaba cerrada por un extraño mecanismo para usar el hook y conseguir que se abriese de una maldita vez.

Ya en otro pasillo, entré por la primera puerta que encontré para acceder a la **herrería** del castillo. En el suelo, encontré otro **upgrade parts** con el que pude mejorar la pistola.

Subí por las **escaleras de caracol** que había al fondo de la habitación para acceder a la **almena**. Allí arriba había un puesto de control del **mecanismo de defensa,** pero le faltaba la llave que lo accionase. Lo que sí había era una **skull key** que me facilitó la entrada del cuarto del capitán.



Cuando entré en el castillo, no creía que hubiese tantos esqueletos dentro.



No me quedo más remedio que hacer la taréa de un herrero profesional.

Éste estaba en la puerta del fondo del pasillo, al lado del la herrería. Como era lógico, me tuve que enfrentar a él, que como también era de esperar, resultó ser un esqueleto.

El esqueleto capitán

A diferencia de sus parientes, este montón de huesos llevaba una enorme hacha, con la que propinaba golpes que hacían muchísimo daño, aunque eran muy lentos. Aprovechando mi rapidez con la sierra y su escasa resistencia, no tardé mucho en acabar con él. Mi recompensa fue un key mold que me serviría para formar, en una de las mesas de la herrería, la battlement key.

Antes de ir a la herrería para obtener la llave, preferí regresar al baúl que había en el pasillo del inicio para salvar la aventura. Rápidamente, con la llave en mano, fui a la **almena a encender el mecanismo**, pero uno de los raíles de la maquinaria se estropeó. No me quedó más remedio que recoger el **broken trank** y hacer bricolage en la herrería para enderezar el raíl doblado. Como necesitaba un martillo, me fui a buscar uno en los dormitorios.

Dentro del primer cuarto tomé la puerta de la izquierda que estaba abierta. En el siguiente dormitorio había un esqueleto que bloqueaba mi camino, así que tuve que deshacerme de él. La siguiente sala era la **armería,** donde encontré un **esqueleto** que llevaba el **martillo** que me hacía falta. Tuve que devolverlo al infierno para poder hacerme con el **hammer**. Para enderezar el broken trank, tuve que **acercarme al fuego** de la herrería y combinarlo con el hammer para conseguir el trank. Ya sólo me quedaba subir a la almena y colocarlo en su sitio. De repente, surgió un imprevisto: perdí el equilibrio y me **caí a la plaza, donde me esperaba el guerrero** que casi me arranca la cabeza cuando entré en el castillo. (ver cuadro "El Guerrero").

Después del combate, y tras una puerta que estaba abierta en un lateral de la plaza, conseguí la **pump level**, la palanca que faltaba en la maquinaria que hacía descender el nivel del agua del acueducto que había en el templo.

El guerrero



Mis armas sólo le hacían cosquillas, por lo que tuve que idear un plan para acabar con él. Pensando un poquito, recordé que había accionado el mecanismo de defensa del castillo, que consistía en dos calderos a ambos lados de la plaza, uno lleno de agua y otro con lava, que se volcaban al tirar de unas cadenas. Para acabar con el guerrero, tenía que hacer que le cayese la lava y luego el agua, para que la armadura se resquebrajase. Tuve que realizar la operación dos veces, aunque no fue muy difícil porque era muy lento. La recompensa fue una motosierra último modelo y un save type.

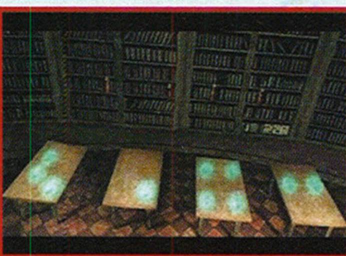
...La recta final...

Intuía que ya me faltaba poco para enfrentarme a mi Yo Malo, así que **salí del castillo** por la puerta grande de la plaza **y me dirigí al templo corriendo**. Allí, descendí al acueducto por el pasaje de la fuente y antes de entra, salvé la aventura con la save type que había conseguido al derrotar al guerrero.

Entré en la sala de las máquinas y, usando la pump level en una de ellas, conseguí que **el nivel del agua descendiera aun más**. Al salir de la sala, **me encontré con Allard** y, justo cuando íbamos a entrar en la galería donde estaba mi Yo Malo con el maldito Necronomicón, una cosa viscosa nos atacó.

La cosa viscosa

Parecía muy cabreada y no hacía más que soltar mamporros a diestro y siniestro por todas partes. Alguno de ellos me alcanzó provocándome mucho daño, pero encendí mi reluciente sierra último modelo e intenté hacerlo cachitos lo antes posible. No me quedó más remedio que acercarme mucho a ella, ya que cuanto más me alejaba, más golpes me llevaba. Aunque era muy resistente, no pudo con la potencia de mi nueva sierra. Decidí no usar las armas de fuego, ya que no tenía mucha munición y seguramente la tendría que utilizar al enfrentarme a mi Yo Malo.



¡Qué cosa más curiosa! Iluminando el altar, aparecían una luces sospechosas.

Corriendo, entramos en la sala donde estaba mi enemigo, pero era demasiado tarde, había escapado con el libro. Por suerte, gracias a la magia de Allard me **transporté a otra dimensión** para cogerlo antes de que invocase el conjuro que llevaría a los demonios a la Tierra. Esta dimensión estaba llena de monstruos, con lo que tuve que **avanzar muy despacio** balanceando mi sierra. Sin duda, los más peligrosos eran los que tenían la piel verde, muy parecidos a los lagartos. Cuando llegué a una zona donde había **jaulas** vacías, vi un **save type** y la **your hand** endemoniada que tuve que cortarme al principio. Volví por el portal para entregarle la mano a Allard y me mandó a **otra dimensión** para encontrar un libro mágico.

El portal me transportó a una **librería donde me esperaban dos magos**. Saqué mi escopeta y no les di tiempo a que me atacaran. Frente a una escalera encontré una **torch** y en una de las librerías vi **4 libros descolocados** que relucían. Sin duda, tenía que resolver el acertijo con la antorcha. En lo alto de a escalera había un podium desde el que se podían divisar los 4 libros. Mirando a mi alrededor vi que el pedestal tenía **dos candelabros**, y uno de ellos estaba apagado. Usé la torch en el encendido para prender el apagado.



Acabé agotado de usar mi sierra, porque no dejaban de aparecer bichos.

Con las dos antorchas encendidas, unas luces mágicas me permitieron saber el orden en el que tenía que tocar los libros para que un **pasadizo secreto** se abriese. En él encontré el **spell book** de Allard, un **save type** y un **baúl,** con los que pude salvar mi recorrido. Cuando regresé y entregué el spell book a Allard, apareció un **calamar gigante** y se lo zampó. Aunque no tuve tiempo para despedirme, sí pude colarme en el portal para enfrentarme con mi Yo Malo.

Mi Yo Malo

Tengo que confesar que fue una batalla muy dura debido a su gran resistencia. La técnica que empleé fue alejarme de él y coserle a balazos. Intenté por todos los medios que no se acercara, ya que sus ataques consistían en explosiones de energía a corta distancia que me dejaban medio muerto. Cuando acabé con él, se convirtió en una gigantesca cucaracha naranja. Enseguida me di cuenta de que mis golpes no le causaban daño. Echando un vistazo a la enorme sala, vi 4 columnas rojas que cambiaban de color al golpearlas con mi sierra. Me decidí a golpear las cuatro columnas y, como intuí, al golpear los pilares el enorme monstruo se volvía vulnerable a mis golpes. Encendí mi sierra y le hice chupar acero. Por desgracia, tuve que repetirlo bastantes veces.

Por su parte, la cucaracha me lanzaba bolas de energía muy dañinas y difíciles de esquivar. Sólo cuando me cubría tras una columna tenía un respiro. Tampoco podía acercarme demasiado a esta cosa cuando era inmune, porque propinaba unos bocados que me machacaban. Sin duda, los continuos white mushroom que aparecieron durante la larga pelea fueron decisivos para mi victoria.



Al deshacerme del demonio pude salvar a la joven y leer las frases del Necronomicón que devolverían al ejército de las tinieblas al infierno y a nosotros a nuestra casita. Y colorín colorado, ¡esta aventura se ha acabado!

Manager de Liga 2001

No solo en el terreno de juego se decide la Liga. Una buena gestión del club, una acertada elección de fichajes para la temporada, una gestión competente y, claro está, buenos resultados en el campo, son factores decisivos. Te contamos los secretos para conseguirlo.

Los retos

1- El final de la cuenta atrás

Nada más y nada menos que tienes que ganar la final de la Copa de Europa, la final de la Copa del Rey y la Liga, faltando 7 jornadas. O te coges un equipo excelente como el Barcelona o el Real Madrid, o realizar con éxito este reto será un milagro.

2- Evita la caída

En cinco jornadas debes sacar a tu equipo de la zona de descenso. Estarás obligado a ganar todos los partidos y esperar que los equipos que están por encima en la clasificación tropiecen. Como el empate no te sirve, deberás arriesgar adoptando una formación ofensiva.


Reto 1: Escoge un buen equipo

3- Carrera por el título

En esta ocasión, tendrás 5 jornadas para hacer que tu equipo gane el título liguero. Para ello, estarás colocado en la cabeza de la clasificación pugnando con los mejores equipos. No esperes ningún tropiezo de tus perseguidores y hazte con los 15 puntos en juego.

4- Peor imposible

En la recta final de la liga de plata, tendrás que maquillar un poco la penosa temporada que lleva realizada tu equipo. Para ello, consigue los 18 puntos de los últimos 6 partidos para salir de los puestos de descenso a Segunda División.


Reto3: ¡Sólo tienes 5 jornadas!


Reto 5: ¿Podrás ascender?

5- Carrera por el ascenso

¿Recuerdas lo vivido en la última jornada de segunda entre el Atleti, Betis y Tenerife? Para evitar que esto te suceda, tienes 8 jornadas para asentarte en una de las tres primeras plazas que dan el ascenso a Primera División o... ¿quieres estar un año más en el infierno?

6- Problemas con lesiones

A falta de 6 meses, tus seis mejores jugadores han caído lesionados, sólo tienes dos semanas para hacer fichajes antes de que se cierre el plazo y debes ganar la Liga. Por si fuera poco, no podrás venderlos para


Reto 6: Ojo a las lesiones

obtener más capital para comprar futbolistas, porque se han retirado del equipo. En el corto plazo de dos semanas, tendrás que intentar fichar sin apurar las ofertas para que no se alarguen las negociaciones, y como última medida, en caso de no haber conseguido todo los fichajes, coger a los mejores chavales del equipo filial.

7- Más y más goles

Durante una temporada entera, tendrás que ser el club que más goles meta, dando igual los que encajes y tu posición en la Liga, por lo que opta por fichar a los mejores delanteros y usa una formación muy ofensiva (3-4-3).

Reto 7: Usa la alineación 3-4-3



Reto 10: Gana la copa



8- Problemas de dinero

Prepárate para hacer la cuenta de la vieja en cada jornada, porque tu equipo está lleno de deudas y durante una sola campaña debes dejar el club completamente saneado.
Una buena manera de deshacerte de las deudas, es despidiendo a los asistentes técnicos (ojeador, entrenador, fisioterapeuta, preparador técnico) y realizar tú todas sus funciones.
Otra opción puede ser intentar reducir el sueldo de los futbolistas y vendiendo sólo a aquellos que no sean imprescindibles, además de ascender a jugadores juveniles (que son muy económicos), para usarlos como reservas.

9- Campeón de Liga

Una temporada entera cuyo único objetivo es hacerte con el título liguero. Olvídate de las demás competiciones e intenta ser eliminado en las primeras rondas, para que tu equipo no pierda la forma física en partidos inútiles. Si no llevas uno de los mejores equipos (Barcelona, Real Madrid, Deportivo, Valencia), es posible que te cueste lograrlo.

10- Gana la copa

Sólo tendrás que dedicarte a los partidos de la Copa del Rey con lo que la Liga y competiciones extra no deben importarte. Debido a los pocos partidos que son de copa, tus mejores jugadores deberán coger el nivel adecuado en los partidos de Liga.

11- Doblete

Ganar la Liga y la Copa del Rey en un mismo año es un sueño para cualquier equipo, y como todo sueño, la dificultad para que se haga realidad es muy alta. Escoge un buen equipo y plantea un equipo perfecto que rinda al 100% durante toda la temporada.

12- Equipo Fantástico

Con 25.000 millones de pesetas, tienes que reconstruir la plantilla entera para conseguir el título de Liga. Cómete el coco y busca los jugadores buenos bonitos y baratos. Una buena plantilla sería: Kahn (portero); Sergi, Frank de Boer, Helguera y Cafú (defensas); Sholes, Redondo, Simao y Gerard (centrocampistas); Batistuta y Hasselbaink (delanteros) y 4.500 millones para suplentes.

13- Gran inversión

En tres años, con un equipo de Segunda, debes haber conseguido construir un nuevo estadio y ganar la Liga con un presupuesto inicial de 10.000 millones. Ten cuidado a la hora de fichar jugadores, porque puedes entrar en ruina por culpa de los altos costes del estadio.

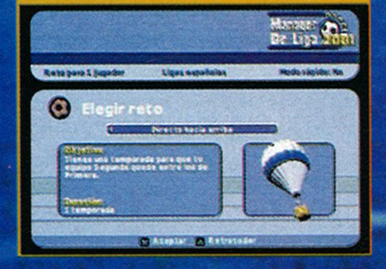
14- Directo hacia arriba

Completa una temporada en Segunda y consigue ascender a Primera División quedando entre los tres primeros al finalizar la campaña. Con equipos con el Atleti, Betis, Sevilla y Tenerife, seguramente te resulte más fácil.

Reto 12: Rediseña el equipo



Reto 14: Asciende a Primera



La temporada

Las labores del cuerpo técnico

El director físico

Es uno de los responsables del nivel de juego de tu equipo y entrena a toda la plantilla, con lo que tomará estas decisiones:

Entrenamiento o reposo

Determina el grado de preparación física y técnica que realizarán tus jugadores. Un entrenamiento más intenso es bueno para los jugadores que no rindan. Pero no impongas entrenamientos muy fuertes, porque la moral y la forma física de tus jugadores bajará. Si tienes varios partidos seguidos, baja la dureza de la preparación.

Resistencia-destreza

Depende de la posición en el campo y de las características de cada jugador. Delanteros y media puntas necesitan destreza, mientras que centrocampistas y defensas requieren resistencia. Vigila los niveles de los jugadores y haz que trabajen una u otra cualidad para que se equilibren.





Tipo de "entrenos"

Determinarán la forma de juego de tus futbolistas, y debe estar acorde con la técnica del equipo. Cuando quieras que tu equipo abra balones a las bandas, practica el cruce en los entrenamientos. Si juegas con balones largos y defensa atrasada, practica el área pequeña, y si tus defensas presionan mucho y es un equipo paciente para atacar, usa la técnica de fútbol sala.

El fisioterapeuta





Dentro del cuerpo técnico no puede faltar un fisioterapeuta que acorte la baja de tus jugadores Los tratamientos son:

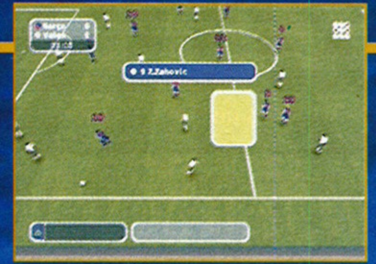
Ninguna
Tu jugador se repondrá poco a poco, pero será muy barato, ya que no te costará nada. Usa este tratamiento para los jugadores con los que no cuentes.

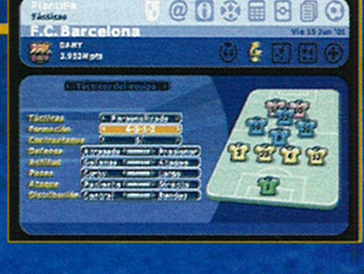
Fisioterapeuta
Podrás usar sus servicios para reducir el tiempo de la lesión. No te costará dinero, pero no será tan efectivo como el Hospital o un Especialista.

Hospital
Por 50.000 ptas. mensuales, harás que el tiempo de la lesión de tu futbolista se acorte mucho.

Especialista
Aunque suponga un desembolso de 125.000 ptas. cada vez que quieras llamarle, si tu economía te lo permite, empléalo cada vez que se lesionen tus mejores jugadores.
Es una verdadera lástima que solamente pueda usarse en unas pocas lesiones.

El técnico





Será el máximo responsable de los resultados ante la directiva y la afición, debido a las decisiones transcendentales que debe tomar durante toda la temporada. Al comenzar ésta con cualquier equipo, se te impondrán unos objetivos que debes haber conseguido al final para que puedas continuar un año más. Así, el técnico deberá tomar las siguientes decisiones:

Alineación
Para diseñar la formación inicial, deberás tener en cuenta lo siguiente:
- Que cada jugador ocupe su demarcación original en la formación.
- Deberás sacar a aquellos que mejor nivel general tengan.
- Si juegas partidos con menos de 3 días de diferencia, da descanso a tus mejores futbolistas en algún encuentro.
- Si se acerca un partido muy importante y corre peligro que alguna de tus estrellas no juegue por acumulación de tarjetas, resérvalo para ese encuentro transcendental.
- No incluyas en la formación a los jugadores que acaban de salir de una lesión, porque su forma física será lamentable.

Tampoco debes descuidar en ningún momento quienes van a ser los jugadores suplentes y aquellos que no entren en la convocatoria. Descarta a los que se encuentren lesionados, sancionados o no den la talla para afrontar el partido por una mala forma física. Asegúrate de que en el banquillo hay un portero, un defensa, un centrocampista y un delantero, por si acaso...

Formación
A tu disposición tendrás 12 formaciones distintas con la que configurar la distribución de tus jugadores en el campo. Elige una de ellas como estándar y varíala sólo en caso de necesidad. A continuación tienes comentado lo mejor y lo peor de cada formación:

Contraataque
Esta decisión determinará la tendencia ofensiva de tu equipo. Elige jugar a la contra para coger descolocada a la defensa rival y hacer ataques rápidos, pero sin controlar el partido. Ideal para intentar conseguir resultados buenos contra equipos que tienen mucha más calidad que el tuyo. Si lo que quieres es controlar el partido y aprovechar cada ataque, no juegues al contraataque.

Defensa
Podrás elegir entre que tu defensa se encuentre atrasada para esperar a tu rival y evitar coladas de los delanteros, o que tu retaguardia ejerza una fuerte presión contra la ofensiva para recuperar lo antes posible el esférico.

Actitud
Será determinante para asignar el modo de juego de tu plantilla de forma general. Si quieres que tu portería no corra peligro debido a la tendencia ofensiva de tus jugadores, emplea una actitud defensiva para retrasar todas las líneas de tu equipo. Si necesitas hacer goles y debes

Las formaciones

4-3-1-2
Lo mejor: Muy equilibrada, para afrontar al principio cada partido.
Lo peor: Puede ser muy conservadora si necesitas meter muchos goles.

4-4-1-1
Lo mejor: Será muy difícil que te metan goles y podrás llevar el control del juego.
Lo peor: Con un solo delantero, hacer gol puede ser tarea complicada.

3-4-1-2
Lo mejor: Ideal para realizar presión desde el centro del campo.
Lo peor: Con sólo 3 defensas tu portería corre peligro.

4-4-2
Lo mejor: Formación clásica que va fenomenal para afrontar cualquier partido.
Lo peor: Si el rival ejerce una gran presión contra tus dos delanteros, las ocasiones de gol estarán contadas.

4-2-4
Lo mejor: Si tu juego se basa en balones largos, ésta es tu alineación.
Lo peor: Con dos centrocampistas, te será imposible controlar el juego.

4-3-3
Lo mejor: Unida con una tendencia ofensiva, será muy difícil que no hagas goles.
Lo peor: Sólo con buenos centrocampistas, evitaras perdidas de balones.

5-4-1
Lo mejor: Hacerte un gol puede ser casi imposible.
Lo peor: Igual de imposible que lo hagas tú.

3-4-3
Lo mejor: Tendrás el control de balón durante casi todo en partido.
Lo peor: Con solo 3 defensas, puede ser un suicidio contra rivales con calidad.

3-5-2
Lo mejor: Conseguirás que tu rival no pueda hilar demasiadas jugadas.
Lo peor: Si tu contrario es capaz de pasar la barrera de 5 hombres, tu portería puede correr mucho peligro.

1-4-4-1
Lo mejor: Un autentico seguro para tu portería con 4 defensas y un libero.
Lo peor: Sólo ante un penosa defensa rival podrás conseguir hacer gol.

1-3-4-2
Lo mejor: Todos tus jugadores estarán muy bien repartidos por el campo.
Lo peor: Ante extremos rivales peligrosos, puedes sudar mucho.

1-2-5-2
Lo mejor: Un potencial ofensivo tremendo para hacer goles como churros.
Lo peor: Con solo dos defensas y un libero, tu defensa puede ser un coladero.

arriesgar, usa una tendencia atacante para que tus delanteros estén más cerca del área rival. Si tu plantilla tiene una actitud ofensiva, compagínala con una defensa presionante.

Pases

La distancia de los pases (cortos o largos) que quieres que tu equipo haga, debe estar guiada por la formación elegida. Con muchos centrocampistas, te conviene hacer pases cortos para controlar el juego.
Si apenas tienes hombres en el centro del campo, lo mejor será que tus defensas sirvan balones largos a tus delanteros.





Ataque

Recuerda siempre que las prisas nunca son buenas, por lo que te recomendamos que todos tus ataques sean pacientes, a no ser que se de el caso de que juegues contrarreloj, en cuyo caso, adelante y a por todas.
Si necesitas desesperadamente hacer goles en poco tiempo, emplea toda tu artillería ofensiva y realiza ataques directos para llegar lo antes posible al área rival y meter gol.





Distribución

La formación de tu rival debe ser determinante en tu elección sobre la zona por la que quieres que ataque tu equipo: por el centro o por las bandas. Ante una formación con muchos defensas, te conviene abrir balones a las bandas para poder hacer ocasiones de gol. Si no tienes problemas para entrar en el área, la manera más peligrosa para hacerlo es por el centro.

Sustituciones

A lo largo de cada partido podrás hacer tres sustituciones que debes emplear para sustituir a un lesionado, recomponer la formación u oxigenar al equipo ante partidos duros y con prórroga. Te aconsejamos que dejes un cambio sin realizar, por si te ves obligado a hacerlo.

Cambios de táctica durante los partidos

Si ves que la forma de juego de tu equipo no es efectiva y ves que puedes perder el partido, no dudes en cambiar la táctica de tu equipo. Saber reaccionar a tiempo puede evitarte un susto y remontar un resultado adverso.

Las labores de la directiva

El ojeador

Su labor puede serte de gran ayuda para preparar partidos, hacerte con grandes promesas del fútbol y aconsejarte sobre futuros fichajes.
Debido al tiempo que requiere cada estudio, si puedes, contrata a dos ojeadores. Uno para estudiar a tus rivales y otro que realice los informes de fichajes. Sus funciones específicas son:

Plantilla juvenil

A tu disposición tendrás una lista con todos los jugadores del equipo filial. Podrás ascender al primer equipo a los mejores juveniles con una ficha muy baja o simplemente cederlos para la vigente temporada. Si tienes contratado al ojeador, cada cierto tiempo te irá recomendando aquellos futbolistas que más están rindiendo, los cuáles te aconsejamos que contrates si tienes hueco en la plantilla y dinero, claro. Aunque en el primer año de contrato su nivel no sea bueno y no puedas venderlos, poco a poco irán mejorando.



Estudiar rival siguiente

Gracias a esta labor, el técnico podrá adecuar su estrategia a las características del equipo rival, sacando a los suplentes si es un partido fácil, estableciendo una formación más defensiva si es un equipo muy bueno o adelantar tus líneas si es un rival débil.





Estudiar club

No sirve de mucho, ya que cada informe cuesta dinero y no suelen ser útiles. Lo mejor es que tu ojeador estudie a tu próximo rival y te preocupes de tu equipo.

Estudiar jugador

Cuando tengas en mente fichar a un jugador, no dudes en usar los informes regulares que hará el ojeador sobre la situación del futbolista en su actual club. Gracias a ellos, sabrás si merece la pena ficharle, su nivel de juego, su precio y un factor determinante: si está o no feliz en su equipo. Esencial para conseguir fichajes buenos, bonitos y baratos.

Búsqueda de jugadores por características

Cuando necesites fichar a un jugador para un puesto, ve a a lista de jugadores para ver los que están en activo con las características que necesitas. Podrás determinar la posición, lado, división, edad, clasificación mínima y precio máximo para hacerte con los servicios del jugador que necesitas. Una vez sepas cuál es, que tu ojeador haga un informe para adoptar una decisión final.

El presidente

Una buena actuación del presidente se verá reflejada en los resultados deportivos del club. Sus decisiones son muy importantes, ya que te pueden llevar a la ruina o alzarte con los títulos gracias a una buena gestión. Sus funciones son:

Vender-ceder jugadores

Aquellos futbolistas con los que no cuente el técnico para nada, han de ser vendidos o cedidos a otros equipos para obtener ingresos y para que no ocupen una plaza en tu plantilla. Sólo deberás ceder a aquellos jugadores que sean jóvenes y quieras que mejoren su calidad en otro equipo para que, una vez estén en buena forma, vuelvan a ti. Para vender jugadores, deberás declararlos transferibles y esperar a que hagan ofertas.



Ascender jugadores del equipo filial

Una buena forma de conseguir promesas futbolísticas a buen precio es optar por los jugadores de la cantera. Estate atento a los informes de tus ojeadores para saber cuáles son los que más rinden y hacerte con sus servicios para el primer equipo. Una buena opción es cederlos a un equipo durante un año para que mejoren.







Fichar jugadores

Cada temporada, deberás invertir los beneficios del club en conseguir buenos jugadores que lleven a tu equipo hasta lo más alto. Para ello, si no quieres desperdiciar dinero a lo tonto, hazte con los servicios de los ojeadores para que te asistan en tus decisiones. Sólo has de fichar aquellos jugadores que necesites y siempre que sean asequibles económicamente. Se paciente en las negociaciones, ya que en muchas ocasiones el jugador pedirá mejoras de contrato y tu deberás concederlas poco a poco hasta que esté conforme.

Renovar contratos jugadores

Unos meses antes de que acabe la temporada, has de revisar los contratos de todos tus jugadores para evitar que se marchen a otros equipos por expiración del contrato. Inicialmente, prueba a renovar el contrato sin hacer mejoras económicas y sólo cuando las pidan, deberás concederlas si te interesa.

El director económico

Cuanto mejor vaya tu economía, mejor irá tu equipo en el apartado futbolístico. Tener una economía sana es fundamental para el buen hacer de tu club en todos los apartados. Podrás tomar las siguientes decisiones:

Extractos de cuentas

Conocer todos los gastos e ingresos mensuales y anuales del club. Ojéalos de vez en cuando para ver que los gastos mensuales de tu club no son desproporcionados. Si ves que son muy elevados, revisa los contratos de los jugadores y las obras del estadio. No despidas a diestro y siniestro, porque los pagos compensatorios pueden hacer que te arruines aún más.



Préstamos

Cuando no dispongas de dinero suficiente para pagar un fichaje que deseas o para reformar el estadio, podrás pedir un préstamo bancario que te financie las operaciones. Piénsatelo bien, los intereses pueden hundir más tu economía.

Patrocinador

Al inicio de la campaña, podrás contratar patrocinadores en las camisetas de tu equipo y en las vallas publicitarias. No siempre las que más dinero te dan son las mejores, ya que son contratos para largos periódos de tiempo. Saca la calculadora y ponte a pensar cuál es la que más te conviene. Puedes contratar a un director comercial.







Construcción nuevo estadio

Para evitar la perdida de asistencia de público por culpa de obras en la grada durante la temporada, podrás crear un estadio nuevo. El plazo y coste será mucho mayor que hacer reformas, pero si tu estadio se ha quedado pequeño, lo mejor es construír uno nuevo. Asegúrate antes de empezar la construcción de que podrás acabar un estadio mejor que el que ya tienes.

Obras de ampliación

Sólo en caso de que tu economía ande con beneficios, podrás mejorar tu estadio. Te permitirán ampliar el número de espectadores, cambiar de estilo de gradas, añadir córners o incorporar palcos. Observa el presupuesto de la obra y asegúrate que no supere el capital recaudado del club.
Ten en cuenta que en la parte de estadio que renueves no podrán asistir espectadores, por lo que los ingresos por partidos serán menores de lo normal.

GUÍA »Konami »Deportivo »1-4 Jug. »castellano »Mem. Card (1 bloq.) »Dual Shock »+ 13 años »6.990 ptas.

ISS Pro Evolution 2



En un juego de estas características, todo depende de tu habilidad y de tu inteligencia en el terreno de juego. En cualquier caso, no está de más conocer algunas técnicas especiales de ataque defensa, o que te expliquen como realizar ciertos pases imposibles.
Es más, puede que incluso te venga bien recordar cuál es la mejor estrategia para cada caso o cómo debes afrontar una larga competición ligera. Digamos que hemos elaborado para ti la "Guía del perfecto entrenador de fútbol".

Los movimientos de los futbolistas

A continuación tienes la lista de todos los movimientos que podrás realizar con tus jugadores a lo largo de los partidos. Si eres novato, prescinde de los avanzados hasta que obtengas más experiencia, y juega con las maniobras básicas con las que podrás ganar todos los partidos sin ningún problema.

En defensa

Básicos

Correr (R1)
Es obligado que tus jugadores suden la camiseta durante todo el partido si quieres obtener un buen resultado al final del encuentro.
Pulsa sucesivamente **R1** para que tus futbolistas corran y así cortar los balones que estén en posesión de los peligrosos delanteros rivales. Sin embargo, deberás usarlo con precaución porque, si abusas de la velocidad de un jugador, al final del partido estará cansado y bajará su rendimiento. Tampoco te vuelvas loco persiguiendo al rival.


Empujón


Entrada fuerte

Entrada corta (✖)
Una entrada bastante limpia con la que podrás robar el esférico al rival sin que el árbitro te indique falta ni te amoneste. Además, no hace falta que el jugador se tire al suelo para recuperar el balón, evitando perder su posición en el terreno de juego.

Entrada fuerte (●, sin balón)
Tu defensor se deslizará por el suelo para intentar arrebatar el balón al rival, provocar una falta (con tarjeta) o conseguir lesionar al delantero. Suele ser muy efectiva para cortar la jugada, pero si no sabes utilizarla correctamente, acabarás con varios jugadores en los vestuarios antes de tiempo. Nunca hagas esta entrada por detrás si no pretendes lesionar a un buen jugador del otro equipo.



Interceptar pase

Cambiar de jugador (L1)
Ante un ataque del equipo rival, deberás manejar al jugador que se encuentre entre tu portería y el balón para intentar detener la ofensiva antes de que acabe en gol. No abuses de este movimiento, porque acabarás con tus jugadores descolocados en el terreno de juego, provocando huecos en la defensa que aprovecharán los delanteros para colarse en el área.

Despeje (●, con balón)
Para no complicarte la vida ante balones peligrosos próximos a tu portería, despeja el balón a las bandas o hacia delante para que lo aprovechen tus delanteros. Con un poco de suerte, montarás un contraataque.



Entrada corta

Avanzados

Interceptar pase (dirección)
Un movimiento muy arriesgado que puede provocar un hueco importante en la defensa o que recuperes el esférico fácilmente para salir al contraataque. Para interceptar los pases, dirígete usando los botones de dirección hacia el balón, para recuperarlo antes de que llegue a su destinatario.

Empujón (✖ por detrás del jugador)
Una manera muy sencilla de evitar que un jugador del equipo contrario te desborde con un regate o por velocidad, es colocarte detrás suya y pulsar ✖ para que tu jugador lo mande a "pastar" algo de hierba.

En ataque

Básicos

Correr (R1)
Esencial para realizar contraataques rápidos que causen peligro, desbordar a los defensas rivales por velocidad o correr a por un balón profundo. No abuses del esprint, porque tus jugadores se cansarán y deberás sustituirlos, porque no serán capaces de moverse más rápido que un ancianito.

Pase corto (✖)
Deberás dominarlo a la perfección, ya que es el movimiento en ataque que, sin ningún lugar a dudas,



Pase corto

realizarás con mayor frecuencia. Antes de asistir a cualquier compañero, deberás tener controlados a los defensas rivales para ver que no te puedan cortar el pase. Además, el jugador que reciba el pase nunca, excepto en los pases profundos, deberá esperar el balón, sino que tendrá que dirigirse hacia él para recogerlo. De lo contrario, es fácil que intercepten la pelota.



Pase profundo raso

Pase largo (●)
Un movimiento ideal para descargar la presión de los defensores rivales sobre el jugador que posee el balón y poder realizar un cambio de banda que facilite el ataque.
Ten en cuenta que es mucho menos preciso que el pase corto y dará oportunidad a que el rival te arrebate el esférico con un remate de cabeza.



Pase de cabeza al pie

Pase profundo raso (▲)
Si eres capaz de realizar un preciso pase profundo sin que el rival lo intercepte, podrás dejar solo a uno de tus delanteros con el portero rival. Sólo debes intentarlo para asistir a tus puntas o extremos, ya que si pasas a un centrocampista o defensa de esta manera, seguramente pierdas el esférico, y en una posición peligrosa.

Pase profundo bombeado (L1 + ▲)
Muy semejante al pase anterior, con la pequeña diferencia de que el balón irá por alto para conseguir evitar que la defensa rival corte la asistencia. Es un pase difícil de controlar por tus delanteros y mucho menos preciso que el de a ras de suelo.

Pase al primer toque (✖, ✖)
Movimiento difícil de realizar con éxito, pero que te puede aportar muchos beneficios si lo ejecutas veloz e inteligentemente. Gracias a los pases rápidos, provocarás un descomunal desorden de la zaga de tu rival y deshacerte de su presión.

Pase de cabeza al pie (✖) o a la cabeza (●)
La buena realización de este movimiento, que se realizará continuamente a lo largo del partido, dependerá en gran medida de la calidad de tus jugadores para rematar de cabeza. Si tus jugadores son capaces de hacerse con la mayoría de los balones aéreos, la posibilidad de ganar aumentará.

Tiro (■)
Deberás dominarlo a la perfección para poder concluir las jugadas con un bonito final. Cuanto más tiempo pulses ■, mayor altura cogerá tu tiro, así que controla la potencia si no quieres que tus chuts acaben en la grada. Para ajustar el balón a los palos, usa los botones de dirección.

Remate de cabeza (■)
El remate de cabeza te servirá para ejecutar todos los cuelgues que hagan los extremos sobre tus delanteros. La dificultad de alojar el balón a la red es mucho mayor que si se trata de un tiro con el pie, así que intenta controlar los balones aéreos para hacer un chut normal.


Bicicleta


Rosca en el tiro

Tiro


Chilena, bolea o plancha

Avanzados

Chilena, bolea o plancha (■)
Igual que los remates de cabeza, sólo que con menor posibilidad de conseguir gol, será la posición del balón cuando el jugador reciba el pase la que determine si ejecutará la chilena, la bolea o la plancha.

Dejar pasar el balón (R1 antes de recibir el balón)
En ataque, cuando un jugador vaya a recibir un pase y detrás de él se encuentre un compañero en una mejor posición, pulsa **R1** para que el jugador deje pasar el balón entre las piernas y llegue al otro.

Vaselina (L1 + ■)
Cuando un portero salga de debajo de su portería para arrebatarte el esférico, haz una vaselina para que éste pase por encima del portero y se aloje en el fondo de la red.

Bicicleta (L1)
Movimiento de escasa utilidad, con el que tu jugador amagará el regate dando patadas alrededor del balón para desconcertar al defensor y conseguir desbordarle.

Pared rasa (L1 + ✖) o alta (L1 + ●)
Muy parecido a los pases al primer toque, que te servirá para deshacerte de la presión de los defensas y conseguir adentrarte en el área rival sin ningún problema. Has de saber que su realización con éxito será una tarea complicada para tus jugadores, por lo que no debes abusar de este movimiento.

Rosca en el tiro (L1 + dirección)
Únicamente podrás realizarlo para tiros lejanos o para faltas cercanas al área consiguiendo que el balón realice una parábola que dificulte la parada del guardameta.

Los 5 problemas más comunes

1- No consigues enlazar jugadas
Verás como la gran mayoría de tus pases son interceptados por los defensas rivales, impidiendo que te acerques a su portería. Para solucionar este problema, deberás comprobar que no hay ningún defensa que cubra al receptor del pase. Además, excepto en los pases profundos, tus jugadores no deben esperar el esférico, sino que tendrán que correr hacia él para recogerlo antes de que te lo quiten.

2- Sólo puedes hacer tiros lejanos
Tus delanteros recibirán el balón muy alejados de la portería y los defensas no dejarán que pases al área, por lo que te verás obligado a realizar tiros muy lejanos que no tendrán ningún peligro para el guardameta.
Para solucionarlo, haz que tus centrocampistas suban el balón controlado durante más metros, y que tus delanteros se acerquen al área rival para recibir el último pase. Para conseguir esto, deberás lograr buenos y rápidos pases en el centro del campo o abrir el balón a las bandas para avanzar con los extremos y carrileros, aprovechando su punta de velocidad.


Enlazar jugadas


Sólo tiros lejanos


El rival cara a cara con el portero

3- Tus jugadores son continuamente amonestados
Sin ningún lugar a dudas, la mayoría de las tarjetas serán motivadas por un uso excesivo y erróneo de la entrada fuerte por parte de tus defensores. Inicialmente, utiliza las entradas cortas y practica poco a »

»poco en las entradas agresivas siempre por delante o por un lado del rival, nunca por detrás.

4- Tu rival se queda continuamente cara a cara con tu portero

Esto es síntoma inequívoco de que tus defensores no guardan su posición y de que intentan quitar el balón alocadamente. La solución es muy sencilla: mantén a la defensa en orden sin que ninguno abandone su posición y aguanta un poco a los delanteros que tengan el balón hasta que veas que tu defensa se va cerrando facilitando el robo de balón. No persigas al atacante siempre con el mismo defensa.

5- No sacas ningún provecho de los balones parados

Verás como los tiros de falta se irán a la grada y como los cuelgues al área se quedan cortos o se van fuera por exceso de potencia. La única solución es que practiques en los entrenamientos una y otra vez hasta que los domines.



Aprovecha los balones parados

Los lanzamientos a balón parado

Saques de banda

Podrás pasar al jugador que más cerca se encuentre de la banda con la ✖ o lanzar el balón lejos para que otro compañero lo reciba con el ●. Usa el saque fuerte cuando te encuentres cerca del área rival para provocar una ocasión rápida de gol.


Saques de banda

Lanzamientos de falta



Lanzamientos de penalti

Lanzamientos de córner

Si el nivel de tus jugadores a la hora de rematar de cabeza no es bueno, prueba a ceder el balón al jugador que habrá cerca del córner (con la ✖) para iniciar una nueva jugada. Si no, intenta colgar el balón al área con la potencia adecuada (con el ●) para que tus delanteros rematen de cabeza.

Lanzamientos de falta

Cuando la falta esté en una posición cercana al área y no se encuentre demasiado escorada hacia una banda, prueba a tirar a portería con ■, midiendo la potencia para que no des en la barrera ni se vaya fuera. Si la posición de tiro no es buena, lo mejor que puedes hacer es jugar en corto a un compañero con la ✖ o centrar el balón al área con el ● para que un delantero remate de cabeza.

Lanzamientos de penalti

Eligiendo a donde quieres que se dirija el balón con los botones de dirección, pulsa ■ para chutar a puerta. La calidad de tiro de tu jugador, la pericia del portero rival y la suerte, serán determinantes para la resolución del penalti.

Saque de puerta

Aunque lo más recomendable y sencillo para no perder el balón es que cedas en corto (con la ✖) el balón a un defensa, también podrás lanzar el balón al centro del campo con el ● rifándolo.

La labor del míster

Sustituciones

Unos cambios bien hechos pueden ser determinantes para que el resultado cambie si es malo o se mantenga si es favorable. A la hora de sustituir, deberás tener en cuenta las siguientes condiciones:

- Si un jugador está muy cansado y no rinde, es mejor que lo cambies.
- Para aguantar un resultado, te convendrá quitar a un delantero, meter a un defensa de contención y modificar la formación.
- Si un defensor tiene una tarjeta amarilla y peligra la segunda, deberás llevarlo al banquillo.
- En el momento en que un jugador tuyo se lesione, aunque pueda continuar en el campo, no rendirá y será mejor que lo sustituyas.
- Si el partido llega a la prórroga, haz los tres cambios para que entren piernas de refresco.
- Si vas perdiendo y necesitas ganar, arriesga sustituyendo a los defensas por delanteros.

Estrategia

Al inicio de cada partido, podrás elegir cuatro estrategias para que tus jugadores realicen las jugadas con una predisposición distinta. Elige la que más se adapte a tu modo de juego y cámbiala con R2 + (●, ✖, ▲ ó ■) para escoger en cada momento la más conveniente.


Sustituciones


Estrategia

Formaciones

- **Elegir formación**

Será una de las decisiones más difíciles que deberás tomar y será la clave para los resultados. Podrás elegir entre muchas formaciones, pero te aconsejamos que empieces los partidos con un 4-3-3, 3-4-3 ó con un 4-4-2 y que la modifiques especulando con el resultado. Aunque, sin duda, lo mejor es que te acostumbres a jugar con una formación y sólo cambies en ocasiones excepcionales.

- **Tendencias en el ataque**

A la hora de la ofensiva, será muy importante la disposición que tengas tus jugadores para que unos

se lancen al ataque y otros se queden en la retaguardia, evitando una posible contra. Lo ideal es que los defensas se queden atrás junto con algún centrocampista defensivo y que el resto avance sus posiciones.

- **Tipo de marcación en la defensa**

La mejor y más sencilla forma de defender es en zona, excepto en el caso de que te encuentres ante algún atacante especialmente peligroso que requiera un marcaje personal. El jugador que haga esta sucia labor deberá ser el que más cerca se encuentre de la posición del jugador a marcar, además, ha de ser un buen defensor para que la presión sea efectiva.



¡Jugar al toque para despistar al rival!

Once inicial

Para facilitar un poco esta decisión, a tomar al inicio de cada partido, ten en cuenta estos consejos:

- Coloca a cada jugador en su puesto original para que su rendimiento sea máximo.
- No incorpores al once inicial a los jugadores lesionado.
- Si el siguiente partido es muy importante y tus estrellas están a falta de una tarjeta para ser sancionadas, resérvalas.
- Mira el estado de forma de los jugadores para sacar a los que tengan mejor predisposición.
- Los zurdos deben jugar en la banda izquierda y los diestros en la derecha para aprovechar su calidad.



Formaciones



¡Despejar los balones!

Los reproches que debes hacer a tus jugadores en el vestuario:

Aquí tienes algunas frases que no deberías dejar de repetirte, para que tus jugadores estén atentos a los peligro y corrijan todos los fallos que están teniendo. Algo así como la arenga del entrenador. Ten estas frases en cuenta y todo te irá mejor.

- ¡No forcéis penaltis ni faltas peligrosas!
- ¡No os descoloquéis de vuestras posiciones!
- ¡Despejar los balones de dentro del área!
- ¡No regateéis en la defensa!
- ¡Atentos a los rechaces!
- ¡Haced falta en el medio del campo para evitar los contraataques!
- ¡Jugad al toque para descolocar al rival!
- ¡Salid rápido al contraataque tras un córner del rival!
- ¡Abrid a las bandas para provocar huecos en la zaga contraria!
- ¡Qué los centrocampistas apoyen a la defensa y a los delanteros!
- ¡No tiréis desde posiciones lejanas o escoradas!

Los torneos y ligas

Consigue los dos mejores equipos ganando la liga y la copa internacional

Si quieres jugar con un combinado de los mejores jugadores de Europa o del Mundo, sólo tienes que ganar la Liga y la Copa Internacional.

Especula con los resultados

Un importante consejo, tanto para liga como para las copas, es que debes jugar de acuerdo con los resultados, así, si el resultado es bueno, mantenlo con mucha defensa. Y si necesitas ganar para que tu selección no quede eliminada o no se aleje de los puestos de cabeza, lánzate al ataque sin miedo.

Cuidado con los grandes equipos

Cuidado con los mejores del mundo

A medida que avances en cualquier torneo, te irás encontrando con los mejores equipos que, obviamente, son más difíciles de ganar. Para que no te pille por sorpresa, aquí tienes las selecciones más fuertes: **Brasil, Francia, Inglaterra, Holanda, Italia y Argentina**. No juegues muy a la ofensiva contra ellas, porque puedes acabar goleado.

Reserva a tus jugadores para los partidos trascendentales

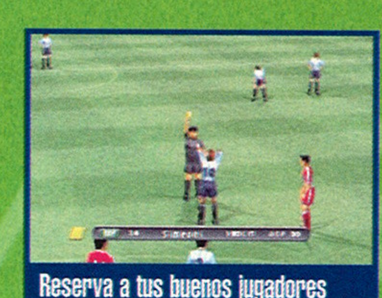
Si el partido que vas a jugar es intranscendente o muy fácil, y los próximos van a ser definitivos para tu clasificación, no dudes en jugar con los reservas. De esta manera, evitarás que tus estrellas sean lesionadas o amonestadas y tengan que perderse los partidos vitales.

Observa las estadísticas

Especula con los resultados

En liga no puedes perder ningún punto con las selecciones fáciles

A diferencia de las copas, en la Liga no es suficiente con que hagas algún buen partido puntualmente, ya que lo que importa son los tres puntos que consigas, sin importar cuantos goles hayas metido. Si eres capaz de ser regular en tu juego y ganar a las selecciones débiles, no tendrás problemas para hacerte con el título.



Reserva a tus buenos jugadores

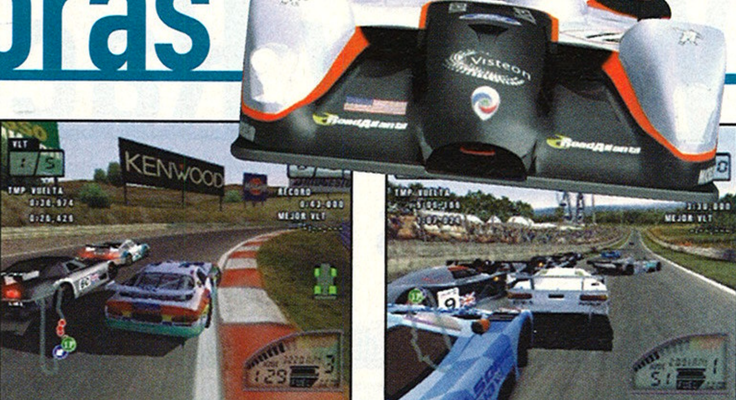
Observa las estadísticas para corregir tus defectos

Tanto en los descansos como entre partido y partido, podrás obtener información de los resultados de tus rivales. Con ésta, te será más fácil decidir sobre tu forma de juego o ver cuáles son los mejores jugadores para definir tu alineación.

Intenta evitar los penaltis

Si un partido de octavos, cuartos, semifinales o final acaba sin goles, éste se decidirá en los penaltis. Te aconsejamos que lo evites, porque todo dependerá del azar y tienes un 50% de posibilidades de ser eliminado.

Le Mans 24 Horas



Así pasen otras 24 más...

La velocidad ha sido uno de los géneros preferidos para esta esta primera hornada de juegos para PS2 y, como ha sucedido siempre, los hemos visto mejores y peores. Con *Le Mans*, nos hemos quedado un poco fríos, quizás porque después de jugar con *Gran Turismo 3*, cualquier cosa nos parece peor de lo que realmente es.

Lo cierto es que *Le Mans* presenta numerosos detalles de calidad, como un correcto modelado de los vehículos, ciertos efectos visuales, como el polvo o la lluvia, o su fenomenal sistema de control, que permite pasar de un concepto Arcade a un concepto Simulación ajustando unas pocas opciones. Pero más allá de esto, *Le Mans* muestra serios defectos, como una sensación de velocidad poco convincente, la excesiva simpleza de los circuitos y escenarios o el hecho de que las carreras no tienen garra, no llegan a enganchar. Por todo esto, queda claro que Infogrames no ha logrado capturar el innegable atractivo de este evento. Además, teniendo al todopoderoso *Gran Turismo 3* a la vuelta de la esquina, lo mejor que podéis hacer es esperar un poco más, porque este *Le Mans* no consigue superarlo en ningún aspecto.

Aunque puedan parecer reales, los brillos y reflejos del capó son más falsos que Judas.



Pese a que los coches son todos los reales, el modelado no llega a ser tan perfecto como *GT3*.



Super Bombad Racing

Carreras de vainas, versión "freak"

Realmente quedan muy pocos universos que no hayan sido trasladados a un Arcade de carreras. En esta ocasión le toca el turno a Star Wars, en un título cuyos referentes estéticos se encuentran en el Episodio I y en el que los personajes han sido deformados hasta poseer un look "freak" bastante gracioso.

Siguiendo la línea habitual del género, en *Super Bombad Racing* encontramos un variado elenco de corredores (ocho al principio) que compiten en una carrera en la que todo vale. Contaremos con los ya típicos ítems para fastidiar a los contrarios (con alguna interesante novedad), al tiempo que sorteamos los obstáculos de los escenarios.

Aunque el acabado gráfico es correcto en general, hemos encontrado algunas texturas poco sólidas y niebla en ciertos escenarios. En cuanto a la jugabilidad, la nave responde bastante bien, aunque a la hora de planear puede hacerse un tanto incontrolable.

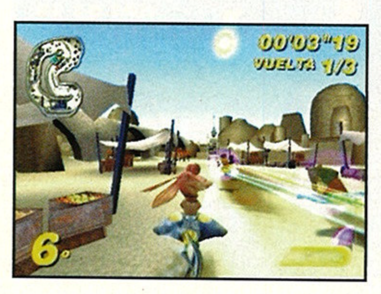
Es una lástima que esta corrección en el apartado técnico no se vea acompañada por una mayor riqueza en cuanto a modos de juego, ya que sólo tiene cuatro y no demasiado originales, lo que redunda en una menor duración. No obstante, el poder de seducción que tiene esta serie puede ser suficiente para atraer a muchos jugones... aunque a nosotros nos ha gustado más *Wacky Races*.



Las particularidades de los escenarios están espectacularmente recreadas. Y si no, echad un vistazo a lo que se nos viene encima...



La posibilidad de correr en equipo en el modo multijugador supone una interesante novedad que aporta algo de frescura al género.







Wacky Races

Autos locos, diversión asegurada

Basado en la serie de dibujos animados, *Wacky Races* ofrece entretenimiento y adicción a raudales, aunque haya que dedicarle tiempo para sacar todo su juego



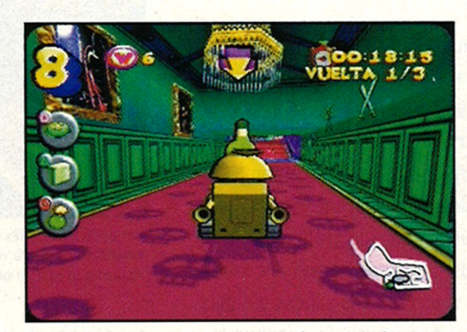
Desde los tiempos del laureado *Crash Team Racing* para PSOne, ningún Arcade de carreras nos había enganchado tanto como lo ha hecho este *Wacky Races* en su versión para PS2, uno de las primeros títulos de este género en los 128 bits. Si tenemos en cuenta que se basa en una de las series de dibujos animados más divertidas de la historia y que cuenta con una gran riqueza en cuanto a modos de juego, añadiendo además importantes novedades que aportan frescura al género, queda claro el porqué de nuestra afirmación.

Wacky Races es, ante todo, diversión pura y dura. Las posibilidades que ofrece su espectacular abanico de modos de juego son inmensas, y en todos y cada uno de ellos se nos motivará de continuo con la obtención de nuevos circuitos, vehículos y sorpresas, para que nos apetezca seguir avanzando.

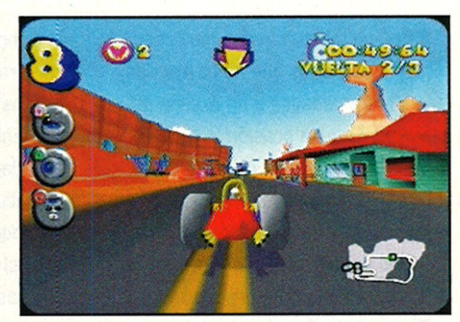
LOS MODOS DE JUEGO PRINCIPALES son los ya clásicos Arcade y Aventura. Es dentro de este último donde encontraremos el mayor número de posibilidades, concretamente en el modo As de las Pistas, donde deberemos elegir un corredor y lanzarnos al espectacular reto de conseguir superar todos los desafíos que se nos propongan, muy al estilo del modo Aventura de *Crash Team Racing*. Un modo Contrarreloj, además de otros curiosos desafíos, completan la tremenda profundidad de *Wacky Races*. Hay que señalar además, que podremos participar en todos y cada uno de los desafíos jugando con otros tres amigos, lo que multiplica por cuatro las posibilidades de diversión.

Gráficamente, el juego es "clavadito" a la serie de dibujos animados, con unos detallados escenarios y vehículos recreados con todo detalle. El "cell shading" contribuye a crear esta estética de "cartoon", aunque, al igual que en la versión para Dreamcast, podremos eliminarlo si así lo preferimos. Cuatro tipos de vista (lejana, estándar, cercana e interior) redondean un notable apartado gráfico.

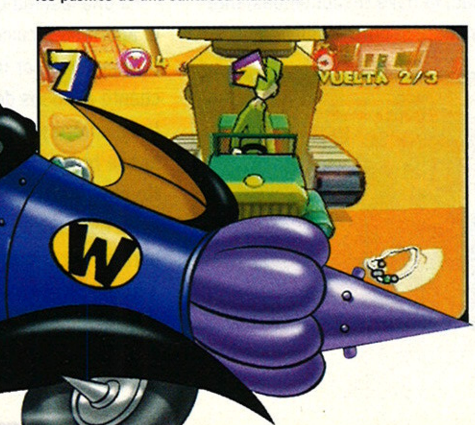
La parcela sonora, por su parte, también remite a la serie, desde las expresiones



Las carreras se desarrollan por lugares insospechados, como los pasillos de una suntuosa mansión.



Podremos eliminar el contorno negro de los gráficos (cell shading) si así lo deseamos, aunque sea menos bonito.







La vista cercana ofrece más detalles de nuestro vehículo, pero puede dificultar seriamente nuestra visión.



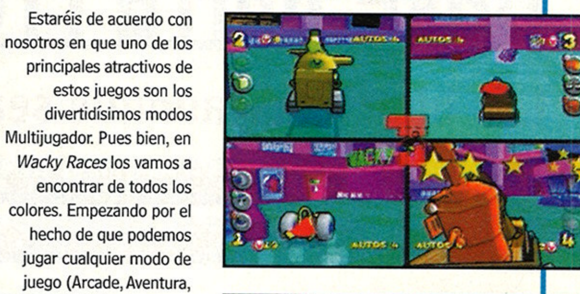
Los circuitos son muy intrincados y esconderán más de una sorpresa. Y si no, echad un vistazo arriba.





Con otros tres locos...

Estaréis de acuerdo con nosotros en que uno de los principales atractivos de estos juegos son los divertidísimos modos Multijugador. Pues bien, en *Wacky Races* los vamos a encontrar de todos los colores. Empezando por el hecho de que podemos jugar cualquier modo de juego (Arcade, Aventura, Contrarreloj...) junto a otros tres amigos, además encontraremos tres variantes diferentes del ya clásico modo batalla (Clásica, Chiflada y Bomba va), donde la locura y la diversión alcanzan límites insospechados. Todo un acierto por parte de los chicos de Infogrames.



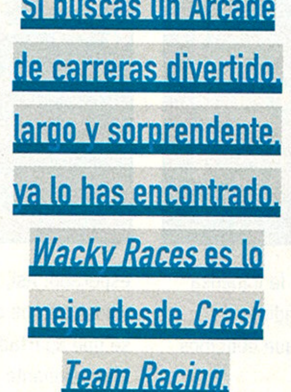


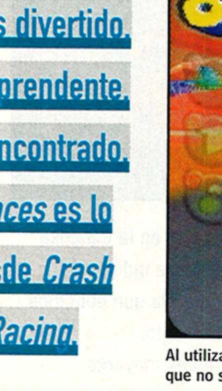
de los jugadores, donde destaca por supuesto la risa de Patán, hasta la presencia del comentarista.

La principal diferencia que separa *Wacky Races* del resto de juegos del género es el sistema de "combate". En esta ocasión, cada coche tendrá sus propias armas características, que podremos utilizar si conseguimos un determinado número de monedas, pudiendo elegir el ítem a utilizar en cada caso, lo que aumenta las posibilidades estratégicas.

PERO PARA DISFRUTAR A TOPE de todas estas excelencias, deberemos acostumbrarnos primero al sistema de control. Más que con un control defectuoso, nos encontraremos con unos escenarios excesivamente enrevesados, en los cuales no nos costará "perdernos" si no estamos lo suficientemente atentos. Habrá que jugar cada escenario muchas veces para lograr dominar a fondo todos sus recovecos, lo que se traduce en un aumento del tiempo de vida del juego. Y a todo esto hay que sumar que existen dos sistemas de conducción (kart y avanzado) a elegir por el jugador.

Si conseguís superar la "frustración" inicial de colisionar con cada obstáculo del escenario y, echándole horas, conseguís dominar a fondo el velocísimo ritmo de las carreras, descubriréis un Arcade de velocidad que tiene mucho que ofrecer. Merece la pena, ya lo veréis.

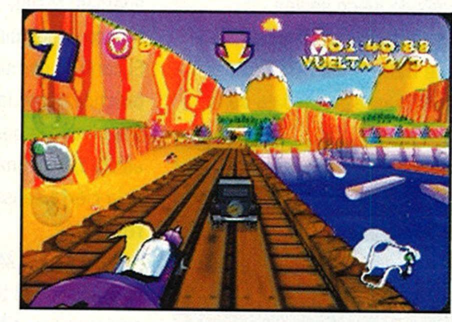




Si buscas un Arcade de carreras divertido, largo y sorprendente, ya lo has encontrado. *Wacky Races* es lo mejor desde *Crash Team Racing*.



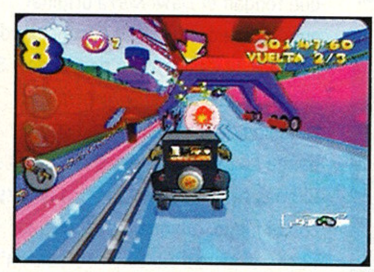
Al utilizar las armas de nuestro vehículo podremos provocar colisiones múltiples que no siempre favorecerán nuestros intereses. No os precipitéis.





Habilidades exclusivas para cada uno de los vehículos





La clave para conseguir la victoria en *Wacky Races* está, sin duda, en las armas exclusivas de cada vehículo. Al comenzar la carrera debemos elegir tres y asignarlas otros tantos botones. Aunque se reducen a los típicos turbos, escudos, misiles... todas son diferentes según el vehículo, lo que da vistosidad a las carreras. A las tres armas iniciales iremos sumando otras más al avanzar.



WACKY RACES
Infogrames · Arcade de velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**

Calificación: **+3 años** — Precio: **9.990 ptas.**

Mem. Card 2 (279 Kbytes) — Dual Shock 2 — Multi Tap

Gráficos 7 — Sonido 8 — Diversión 8

- El humor que destila y la cantidad de desafíos y secretos que ofrece.
- Los circuitos son muy intrincados y pueden desesperar a más de uno.

8

Wacky Races es un completo Arcade de carreras que ofrece gran duración y sentido del humor, pero al que hay que dedicar tiempo para llegar a dominarlo.

Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix

Las bicicletas, aunque sean BMX, son para el verano

Antes de saltar definitivamente a PS2, Dave Mirra regresa a PSOne con una "secuela" que conserva todos los elementos del juego original e incorpora nuevos retos y escenarios.

La, por desgracia, cada vez más abandonada PSOne tiene en julio el mes de las bicicletas BMX, ya que junto a *Mat Hoffman´s Pro BMX*, también vamos a poder disfrutar de esta "pseudosecuela" de *Dave Mirra Freestyle BMX*.

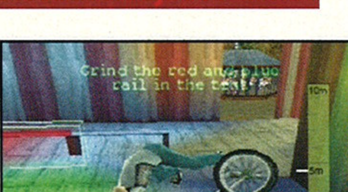
Maximum Remix, como su propio nombre adelanta, es un "refrito" de todos los elementos del primer *Dave Mirra*, es decir, escenarios, personajes, banda sonora y piruetas, con otros de nuevo cuño. Así, por ejemplo, a los 12 escenarios del juego original se suman 8 nuevos, convirtiéndose en este apartado en el juego más completo del mercado, más aún si tenemos en cuenta que todos y cada uno de ellos ofrecen 12 nuevos retos estructurados en tres niveles de dificultad. Además, la variedad de estas pruebas es mayor que en *Mat Hoffman´s*, ya que aparte de los consabidos récords de puntos y golpear objetos, tendremos que grindar una distancia determinada, o realizar movimientos concretos en una zona del escenario. En este sentido, *Maximum Remix* ayuda mucho más al jugador no experimentado, ya que en la inmensa mayoría de los casos se indica claramente la zona en la que debemos realizar o superar el reto.

Por desgracia, estas mayores posibilidades de juego se ven eclipsadas por los apartados técnico y jugable, que frente a *Mat Hoffman´s*, quedan ligeramente por debajo de lo esperado. Así, a la menor sensación de velocidad que ofrece *Maximum Remix* se une apartado gráfico menos impresionante y bastante más "cuadradote", y que además, resulta un poco más brusco en los giros de cámara. El control, por su parte, ofrece prácticamente las mismas posibilidades que *Mat Hoffman´s*, aunque, tras unas cuantas partidas, deja cierta sensación de lentitud de respuesta.

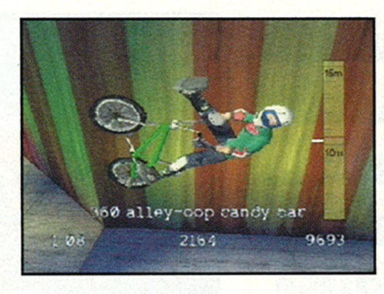
Pese a ello, *Maximum Remix* debe ser considerado el título de BMX con más opciones y posibilidades del mercado, si bien es cierto que no es el más impresionante a nivel gráfico y que los que tengan el *Dave Mirra* original pueden quedar un poco decepcionados por la falta de mayores novedades. Si aún así no te tienta, su precio y la inclusión de un CD de audio con la banda sonora del juego son las dos últimas razones de peso para hacerse con el juego, aunque repetimos, si tienes el primero... esta "re-edición" resulta menos interesante.

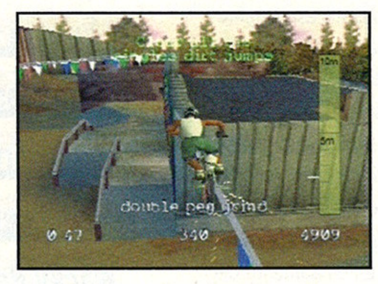


Una de las principales novedades en el control es la posibilidad de efectuar "Wallrides".



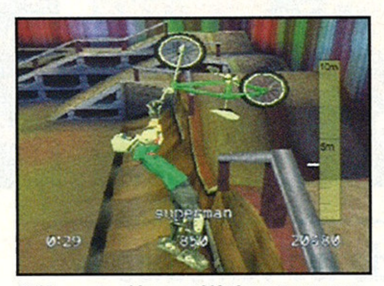
Maximum Remix presenta un abanico de piruetas muy variado, aunque hay pocas novedades.







Los 12 retos de los 20 escenarios han sido diseñados para esta especie de secuela.



Gráficamente, el juego es idéntico a su antecesor, y no incorpora mejoras de ningún tipo.





Con banda sonora



Con cada juego, Acclaim regala un CD de audio con los temas más potentes de la banda sonora, entre los que se encuentran grupos del calibre de Millencolin, Pennywise, Rancid o Drop Kick Murphy. Incomprensiblemente, falta el tema de la intro, interpretado por Social Distortion, que es otra de las piezas clave de la banda sonora... En cualquier caso, es un todo un detallazo conseguir la banda sonora con el propio juego.





Drácula 2: El último Santuario

Acaba con el Príncipe de las Tinieblas

Prepárate para arruinar una vez más los planes de Drácula, en la esperada secuela de una de las mejores y más exitosas aventuras gráficas para PlayStation.

Tras haber sobrevivido a los peligros del castillo de Drácula en Transilvania y haber llegado con Mina sano y salvo a casa, te das cuenta de que tus problemas no han hecho más que empezar. Drácula está en la ciudad y ni tú ni Mina vais a poder dormir tranquilos hasta desbaratar sus planes y terminar con él de una vez por todas. En este momento arranca la segunda parte de *Drácula*, una aventura gráfica que en su momento sedujo a muchos y cuyo final quedó en el aire, a la espera sin duda de esta secuela, que viene dispuesta a que te devanes los sesos aún más que antes.

Para los que no hayáis jugado a la primera parte, hay que decir que, dado su carácter de aventura gráfica, en los *Drácula* no hay acción como tal. Bajo una perspectiva subjetiva, manejamos un cursor por unos escenarios de calidad en los que podremos interactuar con ciertos elementos. El cursor cambiará de forma en función de lo que podamos hacer (avanzar, coger, usar...) y podremos moverlo a nuestro antojo al tener la posibilidad de girar 360 grados.


Los secuaces de Drácula nos atacarán en el momento más insospechado del juego.


En cualquier texto puede esconderse la clave para resolver éste o aquel puzzle.

Encontrar objetos diseminados por los escenarios y adivinar su utilidad para resolver los múltiples puzzles, será la clave para ir avanzando en la trama. En esta segunda parte se ha incluido además un componente que aumenta el dramatismo y saca al jugador de su estado de calma tensa. Nos estamos refiriendo a los "combates". ¿Qué que tipo de combates se pueden dar en una aventura gráfica? Pues muy sencillo: en ocasiones nos saldrá un vampiro en actitud hostil y una cuenta atrás. Deberemos encontrar la manera de acabar con el vampiro antes de que el tiempo se nos agote. Como veis, en *Drácula 2* también habrá que pensar contra el reloj, lo que tiene su punto de originalidad.

El entorno gráfico es bastante parejo al del primer título. Escenarios góticos donde predomina la oscuridad se alternan con abundantes CGs que ilustran desde conversaciones hasta lo que conseguimos al resolver un puzzle. Estas secuencias suelen ser muy espectaculares aunque en ocasiones la animación de los personajes es algo exagerada.

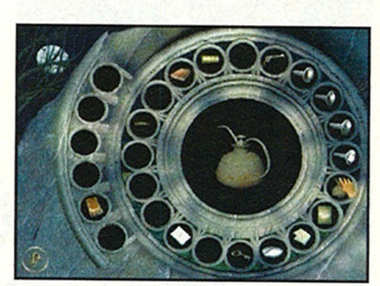
Su principal defecto es que, pese a su trama terrorífica, a la hora de jugar no da miedo. Ya sea por el doblaje (un tanto inexpresivo), por lo ineficaz de ciertos efectos de sonido (el gruñido de los vampiros al atacarnos provoca de todo menos miedo) o por los continuos tiempos de carga, lo cierto es que el título no asusta. No obstante, asustar con una aventura gráfica es muy difícil y, si te gusta este género, *Drácula 2* es una más que recomendable opción. Ofrece su punto justo de dificultad a lo largo de dos CDs, "plagaditos" de puzzles donde demostrar tus dotes de deducción. Si os gustó la primera parte, ésta también os gustará.

Cara a cara con el Conde

Una de las grandes decepciones de la primera parte era que Drácula no salía hasta el final. Afortunadamente, en esta ocasión vamos a tener Drácula y para rato. Desde sufrirlo en persona, hasta encontrarte con su robot o un muñeco de cera... La figura del Conde está siempre presente. ¿Lleváis estaca y ajos?






En el inventario aparecerán separados los objetos que deben usarse en combinación con otros.



ATV Offroad

La verdadera locura multijugador

Pese a que ya han protagonizado unos cuantos juegos, los Quads todavía no han tenido un título en el que demostrar sus inmensas posibilidades. Ésta es su mejor oportunidad.

Los atractivos Quad, también conocidos como ATV o All Terrain Vehícles, son los indiscutibles protagonistas de la nueva propuesta de Sony para el verano, un divertido Arcade de velocidad que tiene en el realismo y en sus interminables opciones de juego sus principales encantos. Pero vayamos por partes.

Como sucede con, por ejemplo, los juegos de motocross, *ATV Offroad* pone a nuestra disposición un amplio abanico de competiciones, que abarcan desde las clásicas carreras por un circuito cerrado a las menos habituales campo a través, en las que además pueden tener mayor o menor importancia las piruetas que efectuemos durante la carrera. Así, si sumamos todos y cada uno de los circuitos que componen sus 4 modos de juego, encontramos un total de 40 pistas, una cifra nada desdeñable. Todos ellos suelen estar ambientados en terrenos más o menos adversos, como la ladera de una montaña nevada o el mismísimo desierto, y en todos los casos es posible encontrar multitud de baches, saltos, desniveles, cuestas y otras adversidades que facilitan el lucimiento de los Quads.

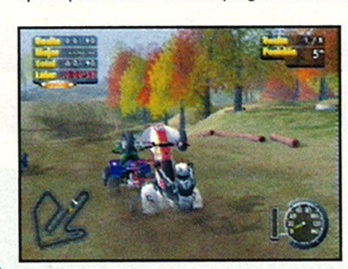
Pero a pesar de todas estas posibilidades, el punto clave de *ATV Offroad* reside en el control y el realismo con que se comportan los vehículos. La sencilla y asequible configuración del primero responde perfectamente a nuestras acciones, y nos permite realizar todo tipo de maniobras sobre el Quad, mientras que el realismo queda plasmado en los complejos y enormes entornos, las caídas y accidentes, el comportamiento del vehículo en aspectos como las suspensión o la gravedad.

Y para redondear la faena, no podíamos olvidarnos de las posibilidades Multijugador, ya que *ATV* permite disfrutar de cualquier modo de juego acompañado por tres amigos a pantalla partida, algo que tampoco suele ser muy frecuente.

Por todo esto, y por su innegable calidad general, *ATV Offroad* ha conseguido convencernos, aunque tampoco es un juego perfecto. Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador, y por supuesto, una ligera reducción de la niebla en los escenarios abiertos. Pese a estos dos pequeños defectos, *ATV Offroad* es un título más que recomendable, sobre todo si pensáis pasar la tarde jugando con varios amigotes, y por supuesto, no te atraen los simuladores en plan *GT3*.

Control absoluto y preciso

El aspecto más llamativo de *ATV*, aparte de sus correctos gráficos, es el completo y sencillo sistema de control, que nos permite desde realizar piruetas y "caballitos" hasta colocar el peso del piloto en un punto determinado del Quad. Todas estas acciones se realizan combinando el stick izquierdo del mando con algún botón específico, como por ejemplo, los dos botones de acrobacias. Además, este control está acompañado por una genial representación de la física, que queda plasmada en la inercia, la gravedad o el comportamiento de los amortiguadores.









Las piruetas no suelen ser esenciales durante las carreras, y tan sólo son un divertimento más.



Durante los saltos y acrobacias podemos activar una cámara especial, en plan retransmisión TV.





ATV OFFROAD
Sony • Arcade de velocidad

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-4**

Calificación: **+3 años** Precio: **9.900 ptas.**

Mem. Card (123 Kb) · Dual Shock 2 · Multi Tap

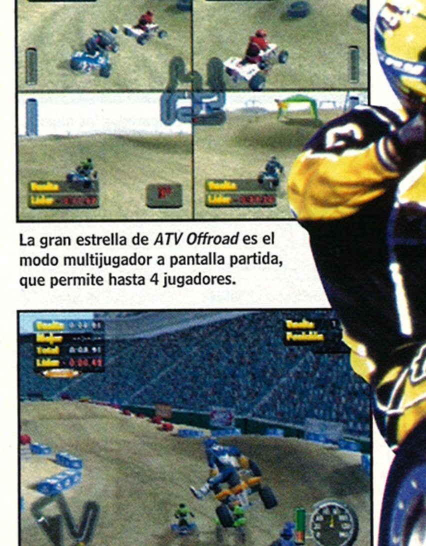
Gráficos 7 · Sonido 7 · Diversión 8

- El motor físico, el control, muchos modos Multijugador, los gráficos...
- Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7

No es *Gran Turismo 3* ni pretende serlo, aunque *ATV Offroad* ofrece un sistema de juego mucho más asequible y muy orientado a la diversión en grupo.

Tenemos plena libertad para colocar la cámara donde queramos, hasta delante del propio Quad.



La gran estrella de *ATV Offroad* es el modo multijugador a pantalla partida, que permite hasta 4 jugadores.

Int. League Soccer

Un Mendieta perfectamente reconocible celebra un gol. ¡Aunque no haya nombres reales!



Aparte de estar bien recreada, la lluvia intervendrá decisivamente en las jugadas.



Fútbol con ciertos altibajos

Con el difícil objetivo de acabar con el "bipartidismo" que vivimos en lo que a juegos de fútbol se refiere, *International League Soccer* se presenta como un título con notables atractivos, pero que al ser comparado con *ISS* y *FIFA* pone al descubierto una serie de carencias que oscurecen el resultado final.

Lo primero que debemos dejar claro es que no estamos, ni mucho menos, ante un mal juego. Al contrario, nos hallamos ante un digno simulador que tiene sus mejores bazas en el apartado gráfico. Así, los espectaculares cambios de iluminación a medida que pasa el tiempo durante el partido, las bien recreadas inclemencias climatológicas que condicionan el juego, las trabajadas animaciones (aunque a veces se eche en falta alguna en concreto) y un sinfín de detalles, como el vaho que despiden los futbolistas cuando hace frío o su caracterización física, hacen que *ILS* tenga una brillante puesta en escena en líneas generales.

A esto hay que sumar que, aunque al principio puede costar cogerle el punto, se deja jugar bastante bien. Y es que ejecutar imparables testarazos o un amago que le rompa la cintura al rival resulta sencillo con un poco de práctica. Además, los chicos de Taito han querido ser bastante prácticos en el control y, por ejemplo, podemos hacer cambios tácticos con sólo apretar un botón.

El problema viene al comparar. Ya hemos dicho que *ILS* es jugable, pero no se acerca al dinámico ritmo de juego de *ISS*. Y en cuanto a modos de juego, dejando a un lado el original Ránking Mundial, sus dos Ligas y sus dos Copas no pueden compararse a la interminable lista de competiciones de *FIFA 2001*. La ausencia de clubes, el no tener los nombres reales de los jugadores (aunque podemos cambiarlos) o los desacertados comentaristas son otros de sus puntos oscuros.

En resumen, *ILS* es un título que entretiene y divierte y que tiene un más que atractivo planteamiento gráfico, aunque no llega a la altura de los grandes. Y es que eso es muy difícil.

El Ránking Mundial

La propuesta más novedosa de *ILS* la encontramos en este modo, en el que deberemos disputar tres encuentros y lucirnos en ellos para que con cada lance nos den una serie de puntos. Al final del tercero nos darán la puntuación con un password. Si vas a la web del juego www.internationalleaguesoccer.com e introduces tu código, participarás en un ránking de jugones de todo el mundo con premios para los mejores. Date prisa: el concurso se cierra el 9 de septiembre.




INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER
Acclaim • Deportivo
Idioma: Castellano — Jugadores: 1-2
Calificación: +3 años — Precio: 9.990 ptas.
Memory Card (345 Kb) — Dual Shock 2
Gráficos 8 — Sonido 5 — Diversión 7
• El apartado gráfico en general.
• Es bastante jugable.
• Si lo comparamos con *ISS* o *FIFA* poco tiene que hacer...
7
ILS es un correcto simulador de fútbol cuya oferta en sí no es mala, pero que no tiene los recursos, ni la variedad, ni el encanto de los dos pesos pesados.

Rugby

El VI Naciones llega a PS2

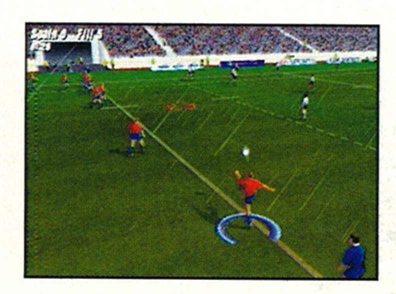
Para redondear su completa oferta de juegos deportivos, EA Sports nos trae ahora *Rugby*, título dedicado a un deporte menos masivo, pero que cuenta con incondicionales que se alegrarán al saber que EA Sports ha cuidado todos los detalles para trasladar a PS2 la emoción y dureza de esta competición.

Con la jugabilidad "marca de la casa", en *Rugby* vamos a poder disputar los torneos más prestigiosos, como el VI Naciones, el Tri Nations, y hasta un espectacular Mundial con 20 selecciones (incluida la española), todas con sus plantillas reales. Un completo modo de entrenamiento, redondea el generoso abanico de modos de juego.

El apartado gráfico cumple a la perfección, aunque se le podría pedir más espectacularidad. No obstante, las trabajadas animaciones y el hecho de poner tal cantidad de jugadores en movimiento sin ralentizaciones, son aspectos que hay que sumar a su favor.

Aunque mejorable en ciertos puntos, se va a convertir en una referencia para los aficionados al rugby. La falta de competencia y la calidad que atesora son razones más que suficientes.





De los cinco tipos de cámara disponibles, la vista lejana es la que nos permitirá una mejor visión de juego a la hora de trenzar las jugadas.


RUGBY
EA Sports • Deportivo
Idioma: Castellano — Jugadores: 1-2
Calificación: +3 años — Precio: 10.990 ptas.
Memory Card (291 Kb) — Dual Shock 2
Gráficos 6 — Sonido 6 — Diversión 7
• ¡Por fin un juego de rugby!
• Muy jugable y con equipos reales.
• Podría ser más espectacular.
• Su precio.
6
Es la única opción en PS2 para los amantes de este deporte, y lleva el sello de calidad de EA Sports, lo que garantiza jugabilidad y realismo.

Syphon Filter 2

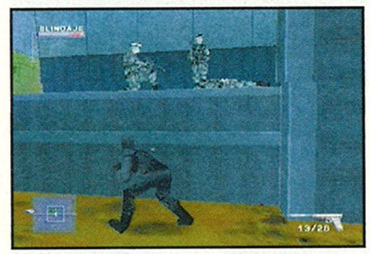
La acción más realista

Como en una frenética película de acción, *Syphon Filter 2* nos enfrenta a una interminable sucesión de situaciones límite de las que sólo podrá salvarnos nuestra habilidad.

Si eres un apasionado de la acción, te gusta el enfoque realista y eres mayor de edad, *Syphon Filter 2* es un juego que no deberías dejar escapar, ya que combina lo mejor de los arcades de acción y de las aventuras en un cóctel explosivo donde tienen cabida, desde espectaculares tiroteos multitudinarios a misiones donde prima el sigilo e incluso hay que acabar con los enemigos por la espalda. Además, si tenemos en cuenta su precio Platinum, no nos queda más remedio que rendirnos a su genialidad. Sin duda, uno de esos juegos que no deben faltar en las mejores colecciones.



Gracias al rifle de francotirador podemos disparar a blancos lejanos y difíciles de localizar.



Como buenos espías, deberemos intentar pasar desapercibidos a los ojos de nuestros enemigos.

El juego retoma la historia donde la dejó la primera parte, lo que vuelve a colocarnos frente a un grupo terrorista que quiere sembrar el caos en el mundo y que utilizará todas las armas a su alcance para conseguirlo.

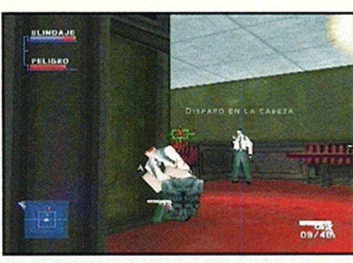
Tendremos que enfrentarnos a 20 misiones distintas en las que hemos de demostrar que somos los mejores agentes, ya sea usando armas de todo tipo y tan específicas como un rifle de francotirador; ya sea esquivando coches o realizando persecuciones a pie. Junto a Gabe Logan, el indiscutible protagonista, aparece Lian Xing, una joven de armas tomar que tendrá sus propias misiones y que aprovechará más su intelecto que su fuerza bruta.

Aunque básicamente se trata de un juego donde prima la acción más frenética, *Syphon Filter 2* presenta algunas situaciones en las que es fácil quedarse atascado debido a que aporta elementos estratégicos que nos obligarán a estudiar la situación antes de lanzarnos a lo loco en medio de una ensalada de tiros. Además, no faltarán los mapeados laberínticos, los interruptores o los ítems ocultos, elementos que favorecen el enfoque aventurero, igual que el hecho de que en muchas ocasiones tengamos que usar el sigilo y la infiltración para resolver determinadas situaciones. Para redondear, también incluye un modo para dos jugadores, uno contra otro.

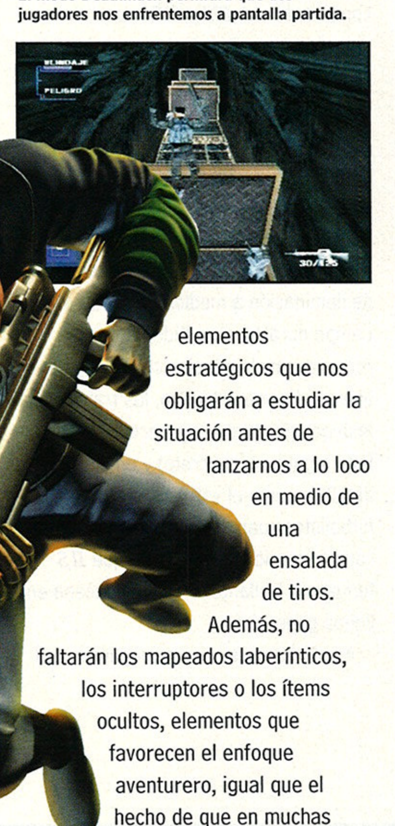
Sin duda, es uno de los juegos de acción más atractivos que existen en el catálogo de PlayStation y sólo las bruscas animaciones del protagonista le impiden llegar más alto.



El modo Deathmach permitirá que dos jugadores nos enfrentemos a pantalla partida.



El juego resulta muy realista y crudo, por lo que no es recomendable para menores de 18 años.

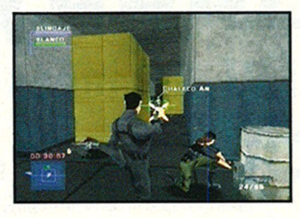




Dos héroes, un destino

A lo largo del juego manejaremos a dos héroes, cada uno con sus propias fases específicas. Por un lado Gabe Logan, protagonista de la primera parte, y por otro Lian Xing, que disfrutará de niveles más "sigilosos", estilo *Metal Gear*.







SYPHON FILTER 2
Sony • Aventura de acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 18 años** — Precio: **3.490 ptas.**

Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **8** — Sonido **9** — Diversión **10**

- La mezcla de acción y aventura.
- Su enfoque realista.

- Las animaciones de los personajes son un poco flojas.

10

Uno de los mejores juegos de acción y aventura que puedes encontrar en PlayStation, el mejor después de *Metal Gear*, y a un precio realmente bueno.







A Sangre Fría

La inteligencia del agente secreto

Más de un año después de su lanzamiento, *A Sangre Fría* sigue siendo una de las aventuras más originales para PSOne. Sin embargo, es necesario avisar que ni es un *Resident Evil*, aunque su sistema gráfico y de cámaras pudieran sugerirlo, ni una aventura rebosante de acción como *Syphon Filter*. Ni siquiera es una aventura gráfica, aunque tengamos que entablar diálogos usando un interfaz muy similar al de este tipo de juegos.

En realidad *A Sangre Fría* bebe de las aventuras de acción y de las gráficas, acumulando a su favor la mayoría de sus virtudes y arrastrando sus principales defectos. Así, nos encontramos con una trama que engancha desde el primer momento y que nos convierte en un agente secreto que debe infiltrase en distintas localizaciones enemigas. Eso sí, el uso del sigilo, la astucia y la inteligencia es mucho más importante que la acción, aunque también tengamos que desenfundar el arma en alguna ocasión o soltar los puños en otras.

Básicamente, *A Sangre Fría* se compone de una sucesión de puzzles que pueden ir desde el sencillo pulsar un interruptor a situaciones mucho más complejas, donde entren en juego desde nuestra habilidad para llevar una conversación al terreno que nos interesa, hasta el ir avanzando al amparo de algún objeto del escenario para no ser detectados. La cuestión es que en *A Sangre Fría* no se puede fallar y la mayoría de las situaciones sólo tienen una solución posible. El sistema que se impone es el de tanteo y error, es decir, pruebo a ver si es así y, si me matan, pruebo otra cosa. Por desgracia, los tiempos de carga se hacen eternos, por lo que cuando nos enfrentemos a una situación que nos obligue a cargar varias veces, acabaremos de los nervios. El resultado es un juego que encantará a los amantes de las aventuras que prefieran los retos cerebrales a los de habilidad y que además sean pacientes. Es uno de esos juegos que van gustando más a medida que se juega, porque su trama y sistema de juego consiguen que al final disculpemos (aunque no perdonemos) sus defectos.


En ocasiones tendremos que usar la fuerza, aunque lo mejor siempre es que no nos localicen.

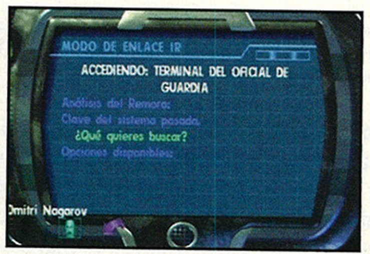

Es conveniente que salvemos partida cada vez que hayamos logrado completar algo difícil.







El menú de ítems y el de conversación recuerdan a los de las aventuras gráficas y su uso es similar.



Gracias al "rémora" podremos conectar con las computadoras enemigas y buscar información.



Ace Combat 3

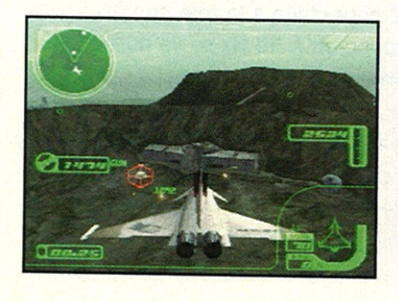
Un asequible simulador

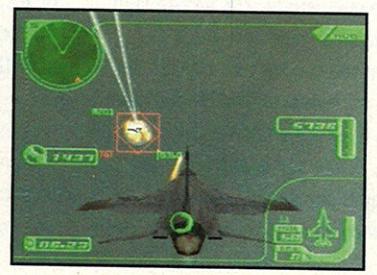
El único y principal defecto de este arcade con aspecto de simulador era el de ser demasiado parecido a su antecesor y aportar muy pocas novedades jugables. Sin embargo, no se puede negar que su aspecto gráfico es soberbio, su control analógico una delicia y el desarrollo de sus 30 misiones muy divertido y variado. Además, podemos manejar cerca de una docena de aviones (algunos realmente pecualiares) para enfrentarnos a situaciones tan curiosas como derribar un escuadrón enemigo en la estratosfera a los mandos de un prototipo espacial, destruir zonas del escenario para abrir paso a una nave más grande, pilotar por estrechos desfiladeros...

Lo cierto es que si te gustan los aviones y la pinta de los simuladores te atrae, pero prefieres un control más tirando a arcade, *Ace Combat 3* es tu mejor opción, ya que combina calidad técnica, espectáculo y jugabilidad. Todo ello a un gran precio.


En pantalla dispondremos de toda la información necesaria para pilotar y localizar los objetivos.


No faltarán las misiones nocturnas, donde destacan algunos efectos de luz muy realistas.







Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@hobbypress.es

A vueltas con X-Box

Hola, os mando un saludo a todo el equipo de PlayManía. Tengo una duda y es que tengo la PS2 y no me ha convencido mucho en cuanto al tema de los juegos, ya que no son muy buenos y muchos son continuaciones de PSOne. La pregunta es: ¿Haría bien en comprarme la X-Box cuando salga y vender mi PS2? Lo digo porque X-Box va a tener gráficos muy superiores, y la PS2 no tiene nada que hacer contra la X-Box.

✉ Eduardo Solegrario (Cantabria)

Vayamos por partes. Nosotros mismos nos hemos cansado de decir que los primeros juegos de PS2 no aportaban nada realmente interesante. Es normal que se tarde un tiempo en dar el nivel requerido. Sin embargo, el reciente E3 ha demostrado que los juegos de nueva generación para PS2 son una auténtica pasada. De hecho, ya están asomando por España algunos de estos juegos, como la aventura de Capcom *Onimusha* o, muy especialmente, el genial *Gran Turismo 3*, por poner sólo un par de ejemplos.

De X-Box lo único que hay hasta ahora es publicidad. En el E3 no se vio ninguna consola funcionando, sólo estaciones de trabajo, es decir, potentes PCs con versiones de desarrollo, que tampoco impresionaron demasiado. En Microsoft se están cansando de decir que la consola va a tener unos gráficos de infarto. Pero también se cansaron de decir que la consola iba a costar 50.000 pesetas y parece que va a estar más cerca de las 70.000 que de las 50.000. Lo más seguro es que sea una buena consola, pero no mejor que PS2. Tampoco decimos que vaya a ser peor, pero todos tendremos que esperar para comprobarlo. Seguramente, sus primeros juegos tampoco sean nada del otro mundo (la verdad, es que van a ser de PC). Decir en estas circunstancias PS2 no tiene nada que hacer frente a X-Box es dejarse llevar por lo que dice Microsoft. Espérate a ver lo que pasa y no te adelantes. Además, seguro que de aquí a que salga X-Box, bien entrado el 2002, ya no piensas en vender tu PS2.

Onimusha, para PlayStation 2

Programar en PS2

Hola playmaníacos, os felicito por vuestra revista. Tengo una pregunta relacionada con el programa Linux para la PS2, me gustaría saber si llegara a España la PS2 Linux, si es así, cuando. ¿Cuál podría ser su precio? He oído que se podrán crear juegos a partir de este programa, pero ¿podrán llegar a tener la misma calidad gráfica que *MGS2* o *FFX*? Gracias y un saludo al equipo de PlayManía.

✉ Tarek Becour

Es difícil que llegue a España y menos aún a corto plazo. Seguro que hay que esperar bastante, lo más probable es que se ponga a la venta de una manera muy reducida, a través de pedido por Internet o cosas de esas. Va a ser caro, muy caro, y tiene algunas limitaciones.

La idea es que se puedan crear juegos, pero la calidad de las imágenes va a depender de tu habilidad. Si fuera tan fácil como decir "quiero que tenga la calidad de *Metal Gear*" todos los juegos serían igual de buenos. Si tú eres un gran grafista, un excelente diseñador y un programador de aúpa lo podrás hacer. Si no, sólo conseguirás cositas más o menos interesantes. Es como escribir: todos sabemos juntar letras y construir frases, pero no todos somos Camilo José Cela por muy bueno que sea el procesador de textos que usemos. El kit PS2 Linux es una herramienta y hay que saber usarla para sacarle partido.

Kit de desarrollo de PS2

¿LO SABES TÚ?

En esta sección somos nosotros los que os pedimos ayuda. Y es que en ocasiones nos llegan cartas con problemas que no sabemos resolver, pero que estamos seguros que alguno de vosotros sí que sabe. El primer mes ha sido un éxito, y no hemos podido publicar todas las cartas. Aprovechad este espacio y responded a cualquier pregunta del Battle Zone, a lo mejor vosotros conocéis una respuesta mejor que la nuestra...

PS2 y la recepción de TV

Hola amigos de PlayManía. Soy un suscriptor vuestro y me gustaría comentaros que tengo problemas en la recepción de algunos canales de mi televisor (especialmente La 2 y Canal Plus) que no había tenido antes y que casualmente empezaron cuando conecté la PS2, a mí me parece que debe ser sólo una casualidad. ¿Qué os parece a vosotros? ¿Alguna solución?

✉ Manuel (Jaén)

Es muy raro que esto ocurra, ya que si tú conectas la consolas mediante vídeo compuesto (ya sea con las tres clavijas de colores o con euroconector) no afectas para nada la señal que recibes por el cable RFU (el de la antena). Puede ser que al hacer la instalación hayas desaflojado ese cable. La verdad es que como no lo tenemos muy claro, pasamos tu consulta a los lectores, ¿te parece? En cualquier caso, prueba a apretar bien el cable y comprueba que estos canales se ven mal tanto cuando tienes la PS2 encendida como cuando la tienes apagada. Cuéntanos con qué cable la conectas, ¿vale?

Un problema de Herzios

Veréis, tengo un problema con el *Sky Oddysee*. Cuando aparece la opción de 50 o 60 Hz, elijo la de 60 y lo veo todo en blanco y negro, ¿a qué se debe? Si os sirve, os diré que tengo la PS2 conectada a la tele con el euroconector. A 50 Hz se ve normal y con Dreamcast no me pasa.

✉ Miguel Fernández

Pues no lo tenemos muy claro. Inténtalo con un cable RGB mientras pasamos tu consulta al resto de lectores y a ver si alguno nos soluciona el problema.

La mejor consola

Hola amigos de PlayManía soy adicto a su revista. Me gustaría que me dijeran cuál de las siguientes consolas es la mejor: PlayStation 2, X-Box o la Game Cube. ¿Cuáles tienen los mejores juegos y cuál me recomiendan que compre?

✉ Juan Carlos Tapiero

PlayStation 2 parece la más equilibrada y la que mejores juegos tiene, aunque esto es porque le lleva delantera a las otras dos. En este año, PS2 ha mejorado notablemente la calidad de sus juegos y también parece que sus prestaciones de futuro son las mejores. Por su parte, la consola de Nintendo es un poco más infantil y con juegos de temática menos seria, aunque seguro que son divertidísimos. Es tu decisión, pero nuestra opinión es que te hagas con una PS2. Además, para jugar con cualquiera de las otras dos vas a tener que esperar todavía bastante.

Juegoteca básica para PSOne

Hola playmaníacos. Hace poco me compré una PSOne y me pregunto si podéis echarme una mano indicándome los mejores juegos de cada género, para orientarme en mis primeras compras. Un saludo a toda la redacción.

✉ David Alonso Badía (Terrasa)

Deberías empezar por lo mejor de lo mejor, clásicos imprescindibles que además suelen estar a un precio inmejorable. En cuanto a aventuras, no deberían falta en tu colección *Metal Gear Solid*, *Silent Hill*, algún *Tomb Raider* y *Resident Evil 3*. Si incluimos una novedad, no te pierdas *Alone in The Dark IV*. En cuanto a lucha, los mejores son *Tekken 3* y *Street Fighter Alpha 3*, uno en lucha 3D y el otro en 2D. En las plataformas, no deberías dejar de tener *Crash Bandicoot 3*, *Abe's Oddysee* y *Spyro 3*. Los deportivos, *ISS Pro Evolution 2* y espérate a estas Navidades para hacerte con *FIFA 2002*. Tampoco te olvides de los deportes de riesgo, con mención especial para *Tony Hawk 2*. Un buen shoot'em up sería *Medal of Honor*, y coches lo mejor es *Gran Turismo 3*. Seguro que nos dejamos alguno por ahí: echa un vistazo a nuestra guía de compras y escoge... ¡Será por buenos juegos en PSOne!



Silent Hill



Tony Hawk 2

PS2 frente a X-Box

Hola Amigos de PlayManía. Me ha fastidiado mucho lo de que el *House of Dead III* haya tirado para la X-Box, ya me esta tocando los ####### la #### consola, pero confío en Sony. La pregunta: ¿Le lleva mucho X-Box a "La 2" de Sony? No me lo expliquéis de forma muy técnica.

✉ Álvaro Suárez

Puedes estar tranquilo, porque PS2 no es inferior a X-Box, por mucho que te lo quieran hacer creer. La calidad de la máquina de Sony está más que probada con los juegos de nueva generación que se han presentado en el E3 y que han dejado pasmados a más de uno. Las consolas son muy similares en prestaciones y son los juegos los que van a marcar la diferencia. Por el momento, PS2 supera con claridad a X-Box, que en la última feria ha sido una pequeña decepción, ya que no ha mostrado nada realmente espectacular. Probablemente, haya juegos espléndidos en las dos consolas, sin que una supere claramente a otra.

¿Traducirán los juegos de PS2?

Hola gente de PlayManía, mi pregunta es: ¿cuáles de estos juegos vendrán traducidos y doblados al castellano? *Metal Gear 2, Silent Hill 2, RE Code Veronica, Devil May Cry, Ephemeral Fantasia, Run Like Hell*. Muchas gracias.

✉ Specter (Algeciras)

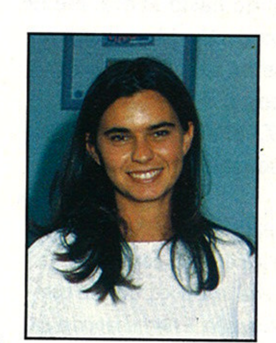
Va a depender en gran medida del número de máquinas que se vendan, por que, como sabes, hacer la traducción es caro y si hay pocas consolas es que se van a vender pocos juegos, lo que puede no compensar el coste de la traducción. Es de suponer que en títulos como *Silent Hill*, *Metal Gear* y *Devil May Cry* se hará un esfuerzo, ya que para entonces se espera que se hayan vendido muchas más consolas y son títulos que casi todo el mundo se va a comprar. Sin embargo, juegos menos fuertes o menos "generales" lo tienen más crudo. Igual que los más próximos en el tiempo, como *RE*. De todos modos, confiamos en que todos estén en cristiano. Cruza los dedos.

Al habla con...

Alicia Sanz

Problemas de compatibilidad con PS2

Hola, gente de PlayManía. Hace algún tiempo me enteré de que *Metal Gear Special Missions* no era compatible con PS2. Un amigo y yo probamos todas las combinaciones posibles y no va ni a tiros. También he leído en vuestra revista que los juegos de más de 2 discos se bloquean. ¿Cuáles son los juegos que NO son compatibles con PS2 ¿Sabéis qué solución tiene prevista Sony para evitar este problema? Preguntádselo a ellos, y a ver qué solución nos dan.



Alicia Sanz, jefe de Relaciones Públicas de Sony España

Ramón García Ruíz (Granada)

Para contestar a Ramón, y a otros con el mismo problema, nos hemos puesto en contacto con Sony España, donde han estado indagando bastante tiempo. Esta es su repuesta.

"Es una cuestión que tiene que ver con el apropiado desarrollo de los juegos, ya que si no siguen a pies juntillas las directrices de Sony para el desarrollo, (Official PlayStation Development Guidelines), no se puede garantizar la compatibilidad. Un pequeño cambio en alguna de las líneas de desarrollo puede dar este problema, pero no es nada que Sony pueda solucionar, ya que no es cuestión de la consola, sino de un error en el desarrollo del juego de PlayStation. Me temo que para cualquier problema con respecto a fallos en el software, le tendrás que preguntar a cada desarrollador en particular. Por parte de SCE, lo único que podemos decir es que los juegos de PlayStation son compatibles en PlayStation 2 siempre y cuando hayan sido diseñados siguiendo las pautas y guías oficiales establecidas por Sony Computer Entertainment, para el desarrollo de juegos para PlayStation".

Consultorio

Aburrido de los juegos de PS2

Hola amigos me llamo Manuel. En Navidades adquirí mi PS2. La verdad, no estoy contento con los juegos que han salido hasta ahora, me he comprado 11 y ninguno me ha satisfecho. A la espera de que lleguen *GT3* y *MG2*, ¿me podíais aconsejar algún juego?

Najwa

Para hacer tiempo hasta la salida de *GT3*, para lo que ya queda muy poco, prueba con *Onimusha*, *Extermination* o *La Fuga de Monkey Island.* Luego llegarán *RE Code Veronica*, *Silent Hill* (que estará a la venta en octubre o noviembre) y, a partir de ahí, empieza el desembarco de juegos alucinantes. El momento de PS2 está cada vez más cerca.



Gran Turismo 3

Juegos para PSOne y PSX

Hola PlayManía. Tenemos una duda. ¿Valen los juegos de PSOne para PSX y viceversa? Si no valen, ¿saldrán para PSX *FIFA*, *Tony Hawk 3*, *Syphon Filter 3* y *The Italian Job*?

Roberto, Andoni, Arkaiz, Sandra, Gorka.

Hay que ver que preguntas nos hacéis a estas alturas... PSOne y PSX es lo mismo. La consola es idéntica por dentro, aunque por fuera sea diferente. Así, todos los juegos PlayStation valen para el modelo antiguo y para el modelo nuevo, PSOne.

Las ventajas de PS2

Hola Playmaníacos, siempre he creído que felicitar así es de pelotas, pero tengo que deciros que cuando me compro la revista y la leo toda, espero desde el día siguiente que salga el próximo número. Quería preguntaros un par de cositas, la primera es que he leído que si pones los juegos de PSOne en PS2, se reducen los tiempos de carga y aumenta la calidad gráfica. ¿Es eso verdad? La otra es preguntaros cuando se distribuirán módems en nuestro país.

Yiatan

En primer lugar, gracias por tus felicitaciones y... perdona que no nos dé tiempo a hacer la revista más rápido... Con respecto a lo de las mejoras de los juegos de PSOne en PS2, sí, es cierto, aunque en algunos casos se nota más que en otros, aunque lo de los tiempos de carga siempre se agradece.

Los módems aún tardarán bastante en salir en nuestro país. La conexión de PS2 a Internet va a ser por banda ancha y además, abierta, lo que supone que vamos a necesitar disco duro, sistema operativo y todo el "equipo", por lo que aún va a tardar más todavía. Se espera que en USA esté operativo a finales de año, aunque aquí...

Problemas técnicos

Teles con "cinitrione"

Hola playmaníacos, hace poco me he comprado *Time Crisis* con su pistola, pero mi tele tiene "cinitrione" y por culpa de eso no puedo jugar. Hay algún adaptador o algo para solucionarlo?

Raúl Maiz (Sabadell)

Tu tele es de 100 herzios, nada de "cinitriones". Este dato se refiere a la frecuencia de refresco de las imágenes. En una tele normal, el barrido del tubo de imagen se realiza cada 50 ó 60 herzios, y para estos herzios está preparada la pistola. Sin embargo, los 100 herzios interfieren en la señal de tu G-con y no hay nada que pueda impedirlo. Hay aparatos de TV que permiten elegir la frecuencia. Si tienes suerte y el tuyo es uno de ésos, puedes jugar si cambias, durante la partida, la frecuencia a 50 ó 60 Hz.

De gatillo duro

Hola, tengo dos problemas, uno con la pistola y otro con la tele. Tengo la P99K Light y tengo que apretar mucho el botón para que disparo. Con la tele, cada vez tarda más en aparecer la imagen, ¿puede ser por la pistola?

Sergio

Bueno, pues parece que la pistola no está bien, porque no es necesario apretar tanto. Si todavía está en garantía ve a cambiarla. Lo de la tele no tiene nada que ver con la pistola, probablemente sea un problema del tubo de imagen, pero como no nos das demasiadas pistas...

Interferencias con el euroconector

Hola amigos de PlayManía. Os escribo porque me ha pasado una cosa curiosa y me gustaría saber si vosotros conocéis el problema. Yo tenía conectada la PS2 a mi TV a través del euroconector y jugaba y veía películas perfectamente. Tuve que mover algunas cosas, por lo que lo desinstalé todo (tenía el vídeo, el Plus...) y puse un alargador al cable de la consola para poderla poner en otro sitio. Ahora, cuando conecto la consola, veo una especie de doble imagen. Pensé que se me colaba algún canal de la tele, así que probé a desenchufar el cable de antena de la pared para ver si así se quitaba, pero para mi sorpresa, la pantalla se llenó de "lluvia", por lo que veía las películas peor que con el Vídeo. ¿Cuál puede ser el problema? ¿La consola, la TV...?

Roberto Pérez Ruibarbo (Madrid)

El problema es, sin duda, el euroconector. Curiosamente, hace poco nos ha pasado algo parecido y es muy probable que el problema sea el mismo: el alargador que has utilizado tiene mal la conexión de masa, lo que provoca interferencias porque la conexión de antena tiene una pequeña carga eléctrica. Cambia el alargador, o mejor aún, no lo uses si puedes evitarlo. Los euroconectores pierden calidad de imagen cuanto más largos son.

PlayStation en el monitor del PC

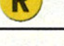
Hola chicos, a ver si como siempre me podéis ayudar... Me estoy volviendo loco buscando algo que me permita conectar mi PlayStation al monitor de mi PC, (como en Dreamcast) para prescindir del televisor y tener una resolución perfecta. ¿Existe ese cable o conexión? Creo haberlo localizado en PlayManía nº29, en el que comentáis un lanzamiento sólo para Japón que consiste en un kit de desarrollo con su software, tarjeta, ratón, teclado y ¡el cable que yo necesito! Lamentablemente, será imposible adquirirlo individualmente. ¿Sabéis dónde comprarlo?

José Conesa(Valencia)

Lo había para Dreamcast, pero no vale para PlayStation. Probablemente salga algo así para PS2, pero no por ahora. Olvídate de lo del kit, es de otra película. Había un aparato, llamado JAM!, que te permitía conectar cualquier consola a un monitor. Se podía encontrar en Centro Mail, pero nos parece que ya no está a la venta. Llama a Centro Mail, que lo mismo les queda alguno...

Dark Rumble 2

No siempre se acierta

- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **3.990 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Pad Analógico**
- Valoración: 

Los mejores

1º Dual Shock 2
2º Dual Shock
3º Guillemot Shock 2
4º Mad Catz Dual Force
5º Dual Impact

Para gusto del consumidor, todos los meses salen a la venta decenas de nuevos periféricos de todo tipo, de los que una buena parte son pads. Pero claro, hay de todo, unos son de tal calidad que rivalizan incluso con los productos oficiales y otros, simplemente, no ofrecen nada que merezca la pena. Lamentablemente, X-Tecnologies nos trae un control pad que no nos queda más remedio que encasillar en este último grupo.

Nada más cogerlo entre las manos comprobaremos su gran tamaño (bastante cómodo, eso sí), pero nuestro pulgar izquierdo empezará a sufrir al posarlo sobre la cruceta digital. Su dureza y marcados bordes hacen que jugar durante un buen rato sea más una cuestión de fuerza de voluntad que de placer. Sí, algunos diréis "bueno, pues usamos los sticks analógicos". Grave error. Además de no estar recubiertos por goma y ser cóncavos en lugar de convexos, el tacto es lamentable y la suavidad brilla por su ausencia.

Los botones tampoco se salvan, ya que la sensación al presionarlos es un tanto dura y brusca, lejos de la calidad que ofrecen otros mandos. Para colmo, hemos visto como en alguna ocasión, el mando no respondía a nuestras órdenes, como en el gestor de las tarjetas de memoria.

Aunque no todo es malo en este pad, tranquilos. Las vibraciones que ofrecen sus dos motores son bastante aceptables, aunque sin llegar a la contundencia de, por ejemplo, el Dual Shock 2. Trae como extras las funciones Turbo y Slow, que más de uno de vosotros encontrará interesantes, y además los botones se comportan de forma analógica cuando los usamos con títulos de PS2 compatibles con esta característica. En fin, que por las 3.990 pesetas que cuesta, encontraréis opciones mucho mejores.

Pese a su atractivo diseño, con mención especial para los botones de acción, este pad no llega al nivel de calidad exigido para PS2.

Racing Shock 2

A falta de un volante...

- Compatibilidad: **PS2**
- Precio: **4.290 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Pad Analógico**
- Valoración: **B**

A medida que pasan los meses, los periféricos diseñados para PS2 aumentan en número y variedad. En esta ocasión, X-Technologies nos trae un curioso pad pensado especialmente para los aficionados a los juegos de coches. La novedad más destacable, como habréis visto en la foto, es la rueda que se ha "colado" en la parte central y que hace la función de mini-volante, sustituyendo al stick clásico de otros mandos.

Gracias a él, y a su funcionamiento completamente analógico, podremos controlar con precisión la dirección del coche y tomar las curvas con mucha más efectividad usando sólo el pulgar. Esto que al principio puede parecer un poco engorroso, acaba por convertirse en un estupendo sistema que, si bien no es como un volante, transmite mucho mejor la sensación de controlar un coche que usando el controlador (analógico o digital) de un pad tradicional. Además, para sacarle todo el jugo posible es compatible con los modos digital, analógico, y Negcon (sin duda el que mejor lo aprovecha). Acompañando a la rueda, hay dos botones de recorrido analógico con los que podremos controlar con precisión y a nuestro gusto la intensidad de la aceleración y frenada. El conjunto se completa con los típicos botones del mando oficial, aunque en este caso no son analógicos. Por supuesto, no podían faltar un par de motores que garanticen una experiencia "vibrante".

Si bien el asunto de la ruedecita está muy bien pensado para los juegos de coches, no nos sirve de nada con el resto de los géneros, ya que sólo contamos con la cruceta digital (que tampoco es una maravilla) para apañárnoslas, lo que limita bastante su utilidad. Y más teniendo en cuenta que los botones normales no son analógicos.

Por lo demás, buenos materiales, compatibilidad con PSOne y un precio aceptable. Lástima que este novedoso mando esté tan limitado.

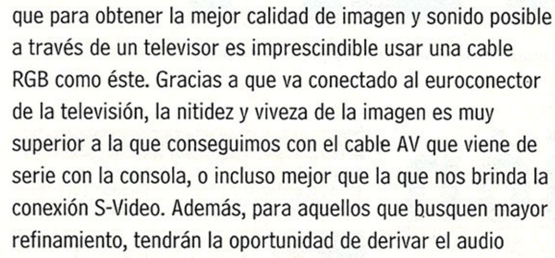
Cable RGB X-Tecnologies

La mejor calidad de imagen a un gran precio

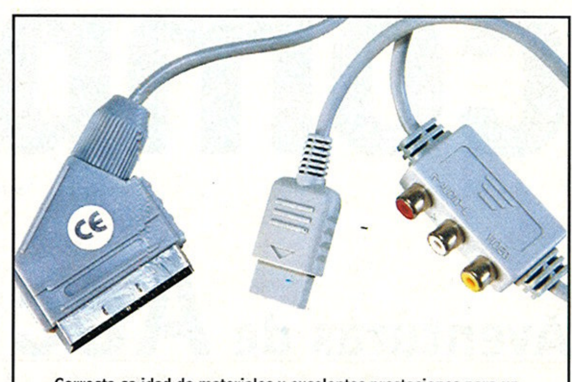
- Compatibilidad: **PS/PS2**
- Precio: **990 ptas.**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Cable RGB**
- Valoración: **E**

Los mejores

1º RGB Piranha
2º RGB X-Technologies
3º Scart RGB Logic 3



Hay veces que lo oficial no siempre es lo mejor, especialmente en el mundillo de los periféricos. Este es el caso del cable que nos ocupa, fabricado por X-Tecnologies. Los sibaritas de los videojuegos ya sabrán que para obtener la mejor calidad de imagen y sonido posible a través de un televisor es imprescindible usar una cable RGB como éste. Gracias a que va conectado al euroconector de la televisión, la nitidez y viveza de la imagen es muy superior a la que conseguimos con el cable AV que viene de serie con la consola, o incluso mejor que la que nos brinda la conexión S-Video. Además, para aquellos que busquen mayor refinamiento, tendrán la oportunidad de derivar el audio hacia un equipo Hi-fi mediante las salidas que trae incorporadas en un cajetín. Incluso, os servirá para usar las pistolas que utilicen el sistema GunCon sin necesidad del adaptador oficial. Para que la longevidad del cable no se resienta se han usado materiales de buena calidad. Pero, sin duda, lo mejor de este cable de dos metros es el precio......¡990 ptas.!. Sí, habéis leído bien, menos de mil pelas para obtener las máximas prestaciones audiovisuales de nuestras cueridas consolas.



Correcta ca idad de materiales y excelentes prestaciones para un cable RGB ce precio muy ajustado, que además de ofrecernos una gran calidad gráfica, permite derivar el sonido.

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción

LOS IMPRESCINDIBLES



→ ALONE IN THE DARK → C-12 → DINO CRISIS 2
→ FEAR EFFECT 2 → METAL GEAR SOLID
→ RESIDENT EVIL 3 → SILENT HILL

A Sangre Fría

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los tiempos de carga pueden llegar a desesperar.

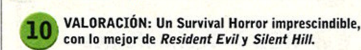
7 **VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente. Aunque no es apta para gente con poca paciencia.

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



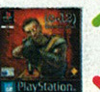
↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...
↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.



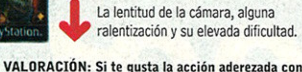
10 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill.*

C-12: Resistencia Final

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Su interesante mezcla de géneros, trepidante ritmo y espectacularidad.
↓ La lentitud de la cámara, alguna ralentización y su elevada dificultad.



9 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción aderezada con su nota justa de aventura estás ante tu juego ideal.

Dino Crisis 2

Compañía: Capcom **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años




↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.
↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura, con mucha acción, ésta es de las mejores del momento.

Evil Dead

Compañía: THQ **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años




↑ Las referencias a las películas de la serie "Posesión Infernal".
↓ Su argumento engancha, pero el control es duro y difícil de dominar.

7 **VALORACIÓN:** Es un Survival Horror que no te defraudará, pero no es ni mucho menos el mejor.

Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.
↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 **VALORACIÓN:** Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.
↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.
↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Resident Evil 3 (Precio especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.
↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 **VALORACIÓN:** Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Shadowman (Precio Especial)

Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La atmósfera oscura que destila y su irresistible precio.
↓ El apartado gráfico y el control son mejorables.

9 **VALORACIÓN:** Una oscura aventura que pese a su mejorable apartado técnico merece la pena jugar.

Silent Hill (Precio especial)

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La esotérica trama en que nos sumerge. El miedo que se pasa.
↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

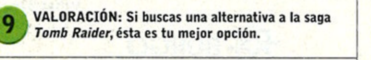
10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Soul Reaver (Platinum)

Compañía: Eidos **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su soberbio doblaje y su envolvente historia.
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje.



9 **VALORACIÓN:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, ésta es tu mejor opción.

Tomb Raider The last Revelation

Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La aventura más sesuda de Lara a un buen precio.
↓ Más de lo mismo, tan divertido como siempre, pero más difícil.

9 **VALORACIÓN:** Si te gusta Lara y aún no tienes esta aventura, su precio actual te la pone en bandeja.

Syphon Filter 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Más completo que la primera parte en todos los aspectos.
↓ No se han corregido las bruscas animaciones, ni el regular control.

9 **VALORACIÓN:** Una excelente aventura de corte realista, con acción muy trepidante.

Tenchu 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...
↓ Gráficamente abusa de la niebla y el control es a veces inoperante.

8 **VALORACIÓN:** Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.

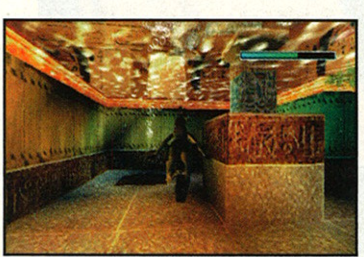
Tomb Raider Chronicles

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ Nos ofrece cuatro etapas de las aventuras de Lara.
↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.



Juegos de Rol/Aventuras Gráficas

LOS IMPRESCINDIBLES



→ DRÁCULA RESURRECCIÓN → EL DORADO
→ FINAL FANTASY VIII → FINAL FANTASY IX
→ LEGEND OF DRAGOON → KOUDELKA

Amerzone

Compañía: Microids **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS. **Edad:** +16 años



↑ Una aventura gráfica con una gran historia y puzzles muy cerebrales.

↓ Los tiempos de carga resultan a veces bastante lentos.

7 **VALORACIÓN: Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran elección.**

Drácula (Precio Especial)

Compañía: Virgin **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +11 años



↑ Su gran ambientación y sus excelentes gráficos. Da miedo.

↓ Al principio se hace un poco pesado y es una aventura muy simple.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras gráficas o quieres iniciarte en el género hazte con él.**

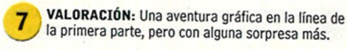
Drácula 2: El último santuario

Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ El ritmo de la historia y las apariciones de Drácula.

↓ Algunos puzzles son un tanto enrevesados.



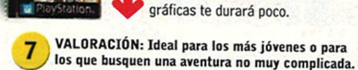
7 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica en la línea de la primera parte, pero con alguna sorpresa más.

El Dorado

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ El doblaje, su sentido del humor y su impresionante calidad gráfica.

↓ Si se te dan bien las aventuras gráficas te durará poco.



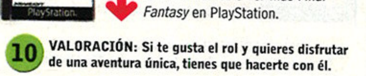
7 **VALORACIÓN: Ideal para los más jóvenes o para los que busquen una aventura no muy complicada.**

Final Fantasy IX

Compañía: Square **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que nos vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.



10 **VALORACIÓN: Si te gusta el rol y quieres disfrutar de una aventura única, tienes que hacerte con él.**



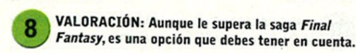
Legend of Dragoon

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.

↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.



8 **VALORACIÓN: Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.**

Grandia

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +14 años



↑ Un RPG con un absorbente argumento y muchas opciones.

↓ Que esté en inglés y sus sosos gráficos, una verdadera lástima.

7 **VALORACIÓN: Una excelente alternativa a los *Final Fantasy*, aunque está en inglés.**



Koudelka

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...

↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 **VALORACIÓN: Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.**



Technomage

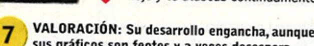
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años





↑ Un RPG de acción largo, difícil y con muchísimos puzzles.

↓ Su apartado técnico es realmente flojo y te atascas continuamente.



7 **VALORACIÓN: Su desarrollo engancha, aunque sus gráficos son feotes y a veces desespera.**

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES



→ ABE'S ODDYSEE → CRASH BANDICOOT 3
→ PATO DONALD CUAC ATTACK → RAYMAN 2
→ SPYRO EL AÑO DEL DRAGóN → TARZÁN

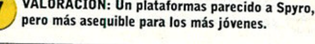
102 Dálmatas: cachorros al rescate

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La animación de los perritos. Es largo divertido y variado.

↓ Muy parecido a la saga *Spyro*, pero sin su variedad y complejidad.

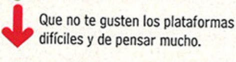


7 **VALORACIÓN: Un plataformas parecido a Spyro, pero más asequible para los más jóvenes.**

Abe' Oddysee (Precio Especial)

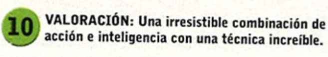
Compañía: GTI **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años





↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.

↓ Que no te gusten los plataformas difíciles y de pensar mucho.

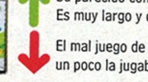


10 **VALORACIÓN: Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica increíble.**

Bichos (Platinum)

Compañía: Sony/Disney **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años





↑ Su parecido con la película es total. Es muy largo y difícil.

↓ El mal juego de cámaras entorpece un poco la jugabilidad.

8 **VALORACIÓN: Te puedes divertir a cualquier edad con su divertida mezcla de plataformas y aventura.**

Crash Bandicoot 3 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.

↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN: Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.**

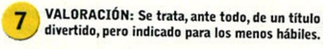
El Emperador y sus locuras

Compañía: Disney **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Está basado en la película, tiene un variado desarrollo y un buen precio.

↓ Es un clon de *Spyro*, pero más fácil y con peor calidad gráfica.



7 **VALORACIÓN: Se trata, ante todo, de un título divertido, pero indicado para los menos hábiles.**

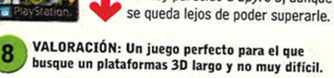
Muppet Monster Adventure

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es divertido y sabe enganchar con el carisma de los personajes.

↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque se queda lejos de poder superarle.



8 **VALORACIÓN: Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y no muy difícil.**

Pato Donald Cuac Attack

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ La puesta en escena de Donald y el genial doblaje del juego.

↓ Su corta duración y la dificultad de algunos jefes finales.

7 **VALORACIÓN: Si os gustó *Crash Bandicoot*, casi seguro que *Cuac Attack* también os gustará.**

Spyro 3: el año del dragón

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.

↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN: Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.**



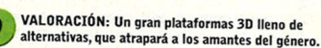
Rayman 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y su suave control.

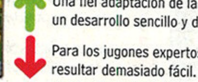
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible.



9 **VALORACIÓN: Un gran plataformas 3D lleno de alternativas, que atrapará a los amantes del género.**

Tarzán (Platinum)

Compañía: Disney **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.

↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **VALORACIÓN: Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.**



Juegos Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES



- → BISHI BASHI → CAPCOM GENERATIONS
- → POINT BLANK 3 → STREET FIGHTER ALPHA 3
- → TEKKEN 3 → TIME CRISIS OPERACIÓN TITÁN

Bishi Bashi Special

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ La sencillez, sentido del humor y diversión de todas las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Bloody Roar 2 (Precio Especial)

Compañía: Hudson **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.

↓ Pocos personajes y además, no tiene demasiados movimientos.

7 **VALORACIÓN:** Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y menudo precio...

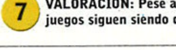
Capcom Generations

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Cuatro CDs con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Ante tanta variedad, se ha colado algún juego algo sosete.



7 **VALORACIÓN:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

Dancing Stage Euromix

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Jugar con una alfombra es genial. Música, gráficos, originalidad...

↓ A veces resulta un poco difícil de controlar y se hace corto.

7 **VALORACIÓN:** Un gran acierto para todos aquellos que quieran bailar en su PlayStation.

Fighting Force 2

Compañía: Eidos **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.

↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 **VALORACIÓN:** Para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica con algo de aventura.

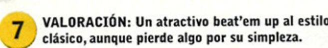
Gekido (Precio especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +15 años



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de ataques.

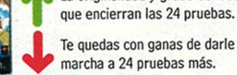
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.



7 **VALORACIÓN:** Un atractivo beat'em up al estilo clásico, aunque pierde algo por su simpleza.

Incredible Crisis

Compañía: Virgin **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.

↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

8 **VALORACIÓN:** Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

Jungla de Cristal. Trilogía 2

Compañía: Fox Interac. **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

Point Blank 3

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años



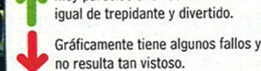
↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.

↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

8 **VALORACIÓN:** Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

Radikal Bikers (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Muy parecido a la recreativa e igual de trepidante y divertido.

↓ Gráficamente tiene algunos fallos y no resulta tan vistoso.

7 **VALORACIÓN:** Gracias a su precio podrás perdonar los fallos técnicos. Muy divertido.

Time Crisis: Operación Titán

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.

↓ Que no tengas una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

8 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

Street Fighter Alpha 3 (Precio E.)

Compañía: Capcom **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +16 años



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.

↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

10 **VALORACIÓN:** Por su calidad, modos de juego y personajes, es el mejor juego de lucha 2D.

Tekken 3 (Platinum)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

True Pinball (Precio especial)

Compañía: Ocean **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC. **Edad:** +3 años

↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a buen precio.

↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea un poco en diversión.

7 **VALORACIÓN:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

Shoot'em ups

LOS IMPRESCINDIBLES

- → ALIEN RESURRECCIÓN
- → EL MUNDO NUNCA ES...
- → MEDAL OF HONOR UNDER.

007 El Mundo Nunca es Suficiente

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.

↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe como atrapar.

Ace Combat 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años

↑ Un shooter con pinta de simulador, muy jugable y espectacular.

↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.

Alien Resurrección

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.

↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser muy desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Army Men: Air Attack 2

Compañía: 3DO **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.

↓ Gráficamente es muy simple y su control es demasiado sencillo.

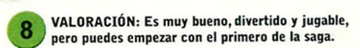
7 **VALORACIÓN:** Es un juego facilón, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

Medal of Honor Underground

Compañía: EA **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.

↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.



8 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, pero puedes empezar con el primero de la saga.

Armorines

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.

↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **VALORACIÓN:** Es una gran opción dentro del género de los shoot'em up subjetivos.

Eagle One (Precio especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.790 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Poder pilotar un Harrier en una sucesión de atractivas misiones.

↓ Algunos defectos técnicos, y ciertos problemillas de control.

7 **VALORACIÓN:** Es una más que sólida alternativa a la saga *Ace Combat*: un gran simulador de vuelo.

Star Trek Invasion

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ La ambientación Star Trek. Es muy divertido y te engancha rápido.

↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.

7 **VALORACIÓN:** No llega al nivel de *Colony Wars. Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

Velocidad



LOS IMPRESCINDIBLES

→ COLIN MCRAE 2 → CRASH TEAM RACING
→ DRIVER 2 → F1 CHAMPIONSHIP 2000
→ GRAN TURISMO 2 → TOCA WORLD TC

Colin McRae 2 (Platinum)

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.

↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 VALORACIÓN: No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.

↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.



9 VALORACIÓN: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

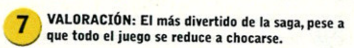
Destruction Derby Raw

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.

↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.



7 VALORACIÓN: El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Driver 2

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +18 años

↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte. ¡Y tiene 2 CDs!

↓ Sus pocos defectos técnicos son totalmente perdonables.

10 VALORACIÓN: Pensado para durar y divertir, *Driver 2* no debe faltar en tu juegoteca.

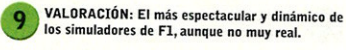
F1 Championship Season 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.

↓ Los parpadeos de la texturas y el comportamiento en exceso arcade.



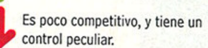
9 VALORACIÓN: El más espectacular y dinámico de los simuladores de F1, aunque no muy real.

Formula One 2001

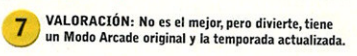
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Su calidad gráfica y su elevadísima sensación de velocidad.



↓ Es poco competitivo, y tiene un control peculiar.



7 VALORACIÓN: No es el mejor, pero divierte, tiene un Modo Arcade original y la temporada actualizada.

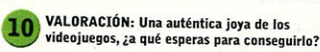
Gran Turismo 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...

↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

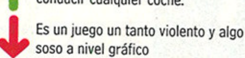


10 VALORACIÓN: Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

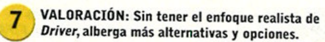
GTA 2 (Precio Especial)

Compañía: Take 2 **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Largo, variado y divertido. Poder conducir cualquier coche.



↓ Es un juego un tanto violento y algo soso a nivel gráfico



7 VALORACIÓN: Sin tener el enfoque realista de *Driver*, alberga más alternativas y opciones.

Micromaniacs (Precio Especial)

Compañía: Codemasters **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Ideal si queremos disfrutar de un arcade trepidante con amigos.

↓ Se echa en falta variedad en los personajes. Es un poco infantil.

7 VALORACIÓN: Ideal para compartir con la familia por sus muchos modos de juego, pero solo pierde.

NFS V: Porsche 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años

↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.

↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...

8 VALORACIÓN: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)

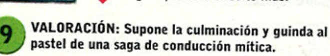
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años





↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.

↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.



9 VALORACIÓN: Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

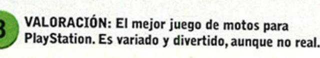
Moto Racer World Tour

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carretera.

↓ Exceso de popping y no tiene circuitos y campeonatos reales.



8 VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PlayStation. Es variado y divertido, aunque no real.

Road Rash Jailbreak (Precio Especial)

Compañía: EA Games **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Un divertido arcade de motos donde vale todo con tal de ganar.

↓ Gráficamente es un poco pobre, y se echa en falta más variedad.



7 VALORACIÓN: Si te gustan las carreras de motos con tráfico, te lo pasarás muy bien por muy poco.

Toca World Touring Cars

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...

↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 VALORACIÓN: Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

V-Rally 2 (Precio Especial)

Compañía: Infogrames **Precio:** 2.690 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años





↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El editor de circuitos.

↓ No está traducido, y se echa en falta más emoción al correr.

9 VALORACIÓN: Un gran simulador que engancha desde la primera partida por su difícil control.

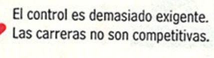
Vanishing Point

Compañía: Acclaim **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, Campeonatos y modos de juego,

↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.



8 VALORACIÓN: Se va a haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.

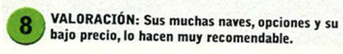
Wipeout 3 Especial Edition

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Es un "remix" perfecto de todas las entregas de *Wipeout*.

↓ Podrían haber aprovechado para ajustar un poco la dificultad...

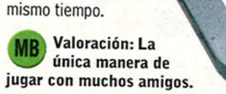


8 VALORACIÓN: Sus muchas naves, opciones y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.

PERIFÉRICOS

MultiTap

Distribuye: Sony **Precio:** 3.990 ptas.



Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo.

MB Valoración: La única manera de jugar con muchos amigos.

Dual Shock

Distribuye: Sony **Precio:** 4.300 ptas.



El mando oficial es el mejor y más fiable del mercado.

MB Valoración: Puede parecer caro, pero es sin duda el mejor de todos.

X-Tecnologies 2MB

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.790 ptas.

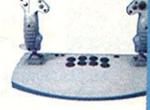


Gran calidad para 30 bloques sin comprimir con una gran fiabilidad

E Valoración: Un excelente relación entre calidad y precio.

Analog Stick

Distribuye: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

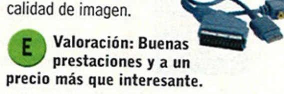


Ideal para simuladores de vuelo, aunque al ser analógico y digital se adapta a todo.

E Valoración: Es caro, pero su calidad compensa.

RGB Piranha

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

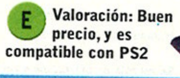


Nada mejor que un cable RGB para lograr la mejor calidad de imagen.

E Valoración: Buenas prestaciones y a un precio más que interesante.

360 Modena Ferrari

Distribuye: Guillemot **Precio:** 10.990ptas.





Un volante precioso, con muy buenas prestaciones en todos los aspectos.

E Valoración: Buen precio, y es compatible con PS2

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES



→ FIFA 2001 → DAVE MIRRA MAXIMUM REMIX
→ ISS PRO EVOLUTION 2 → KO KINGS 2001
→ NBA LIVE 2001 → TONY HAWK'S 2

All Star Tennis 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

CoolBoarders 4



Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

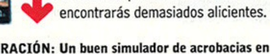
8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

Dave Mirra Maximum Remix



Compañía: Acclaim **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Una ampliación con nuevos circuitos y retos y de regalo, la banda sonora.
↓ Si tienes el primer *Dave Mirra* no encontrarás demasiados alicientes.



7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de acrobacias en bici, a buen precio, aunque peor que *Mat Hoffman.*

ESPN Int. Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

Esto es Fútbol 2



Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

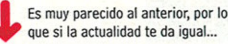
↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001.*

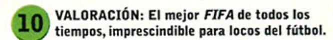
FIFA 2001



Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



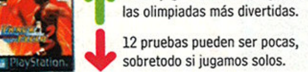
↑ Las animaciones, la jugabilidad, los nuevos movimientos, en fin, todo.
↓ Es muy parecido al anterior, por lo que si la actualidad te da igual...



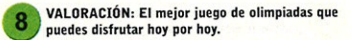
10 **VALORACIÓN:** El mejor *FIFA* de todos los tiempos, imprescindible para locos del fútbol.

Inter. Track & Field 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden ser pocas, sobretodo si jugamos solos.



8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de olimpiadas que puedes disfrutar hoy por hoy.

ISS Pro Evolution 2

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años

↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA.*

Knockout Kings 2001

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

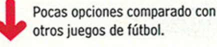
↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Libero Grande International



Compañía: Namco **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder ser cualquier jugador, sin manejar al resto del equipo.
↓ Pocas opciones comparado con otros juegos de fútbol.

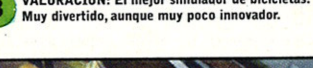
7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un juego de fútbol con un concepto diferente. Mejor que el anterior.

Mat Hoffman´s BMX



Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

↑ Los gigantescos escenarios, la libertad que ofrece, las piruetas...
↓ Se echan en falta más cosas nuevas respecto a lo visto en *Tony Hawk's.*



8 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de bicicletas. Muy divertido, aunque muy poco innovador.

NBA Live 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta novedades a la saga.
↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.

9 **VALORACIÓN:** Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido al anterior.

Ready 2 Rumble Boxing R.2



Compañía: Midway **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Se ha aumentado el tamaño y la velocidad de los boxeadores.
↓ Nada destacable, únicamente que no te gusten los juegos de boxeo.



8 **VALORACIÓN:** La jugabilidad y las mejoradas prestaciones, le hacen un juego muy interesante.



Tony Hawk's Pro Skater 2



Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años

↑ Los editores, el mejorado apartado gráfico, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **VALORACIÓN:** El juego más divertido, completo y adictivo de skate, hazte con él ahora mismo.

Estrategia/Puzzles

LOS IMPRESCINDIBLES

→ BUST A MOVE 4 → C&C RED ALERT
→ FRONT MISSION 3 → MANAGER DE LIGA 2001
→ THEME PARK WORLD

Astérix Batalla de las Galias

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.

7 **VALORACIÓN:** Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 4 (Precio Especial)



Compañía: Acclaim **Precio:** 2.290 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años

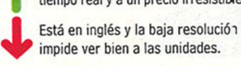
↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.

9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

C&C: Red Alert (Precio Especial)



Compañía: Electronic Arts **Precio:** 2.475 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años



↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Manager de Liga 2001



Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Controlar los designios del club de tus amores. Adictivo y sencillo.
↓ Es muy parecido al anterior y queda corto en opciones tácticas.

8 **VALORACIÓN:** Si te apasiona el fútbol estarás pegado durante horas a la consola.

Front Mission 3



Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Team Buddies



Compañía: Sony **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

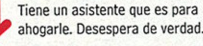
Theme Park World (Precio Especial)



Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años




↑ Construir nuestro propio parque de atracciones es muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.



8 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo simulador que te atrapará frente a la pantalla durante horas.



500 ptas descuento CENTRO MAIL + 500 ptas descuento Play mania = 1000 ptas

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE



de descuento en tu compra en



MAIL

en juegos PSOne y PS2

¿Cómo hacer tu pedido?

EN LA TIENDA:
Puedes pasarte por cualquiera de las setenta tiendas Centro MAIL de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta. Para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano llama al 902 17 18 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas en las páginas siguientes.

POR CORREO:
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página, envíalo por correo indicando los productos que deseas adquirir. Centro MAIL te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5° F
28031 MADRID

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 902 17 18 19

Descuento de 500 + 500 pts. en cada artículo o pedido cuyo valor sea superior a 7.000 pts.
Oferta no acumulable a otras promociones de Centro MAIL.
Promoción válida hasta el 15 de AGOSTO de 2001.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO CENTRO MAIL	DESCUENTO PLAYMANÍA	PRECIO FINAL LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL				





Forma de pago

❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES



- → EXTERMINATION → FUR FIGHTERS
- → ONIMUSHA → RED FACTION
- → SHADOW OF MEMORIES

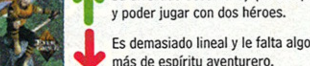
Evergrace

Compañía: Crave **Precio:** 9.995 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Su divertido desarrollo, que atrapa, y poder jugar con dos héroes.

↓ Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.



7 VALORACIÓN: Hasta que lleguen RPGs más completos, puede apagar tus ansias de aventura.

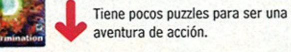
Extermination

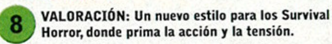
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.

↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.





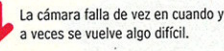
8 VALORACIÓN: Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.

Fur Fighters: Viggo´s Revenge

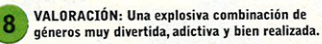
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.900 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16



↑ El sentido del humor que derrocha y el original cóctel de géneros.



↓ La cámara falla de vez en cuando y a veces se vuelve algo difícil.



8 VALORACIÓN: Una explosiva combinación de géneros muy divertida, adictiva y bien realizada.

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13

↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.

MDK 2: Armaggedon

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11



↑ Poder jugar con tres personajes y su sentido del humor.

↓ Su elevada dificultad puede llegar a desesperar a los menos pacientes.

7 VALORACIÓN: Una aventura de original desarrollo que sabe enganchar, aunque resulta difícil.

Oni

Compañía: THQ **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ Su perfecta conjunción de lucha, acción en investigación.

↓ Su alto nivel de dificultad puede llegar a hacerse desesperante.

8 VALORACIÓN: Si eres paciente, esta aventura te ofrecerá muchas horas de diversión.

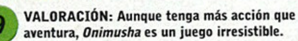
Onimusha

Compañía: Capcom **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +18



↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.

↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.



9 VALORACIÓN: Aunque tenga más acción que aventura, *Onimusha* es un juego irresistible.



¿Qué se comenta por ahí?
¿Te gustaría enrolarte en mi barco para una peligrosa misión?
¿Qué estás bebiendo?

Operation Winback

Compañía: Koei **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16

↑ Parte de una buena idea y los personajes están bien animados.

↓ El desarrollo se vuelve monótono y la cámara no ayuda mucho.

7 VALORACIÓN: Un buen planteamiento que a la larga puede volverse aburrido. No obstante, atrapa.

Red Faction

Compañía: THQ **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Una aventura muy original con una gran representación gráfica.

↓ Su ritmo lento y su falta de acción puede desilusionar a más de uno.

7 VALORACIÓN: Una aventura original, adictiva y diferente, aunque puede hacerse corta.

PERIFÉRICOS

MultiTap 2

Distribuye: Sony **Precio:** 7.990 ptas.

Permite conectar cinco mandos para jugar al mismo tiempo y es la única opción por el momento en PS2.



MB Valoración: Es muy caro, pero si te apetece compartir...

Dual Shock 2

Distribuye: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

Si buscas calidad, el mando oficial es el más fiable.

E Valoración: Exclente tacto y fiabilidad a prueba de bombas.

Memory Card 2

Distribuye: Aplisoft **Precio:** 1.790 ptas.

Gran calidad para 30 bloques sin comprimir con una gran fiabilidad



E Valoración: Una excelente relación entre calidad y precio.

DVD Remote 3DZ

Distr.: Aplisoft **Precio:** 3.290 ptas.

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.



E Valoración: Buen precio y buena calidad.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

- → FIFA 2001
- → NBA STREET
- → SSX SNOWBOARD

FIFA 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.

↓ Apenas tiene novedades jugables, con la versión PlayStation.

8 VALORACIÓN: Es un nuevo *FIFA*, con todo lo que ello conlleva, pero muy mejorado gráficamente.

International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3



↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.

↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 VALORACIÓN: La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

International League Soccer

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.900 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

↑ Brillante a nivel gráfico y con interesantes posibilidades jugables.

↓ Sus carencias en cuanto a modos de juego, licencia y otras opciones.

7 VALORACIÓN: Un digno juego de fútbol cuyas carencias salen al compararlo con *FIFA* o *ISS*.

NBA Street

Compañía: EA Big **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.

↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 VALORACIÓN: El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.

↓ Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 VALORACIÓN: EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13

↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.

↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 VALORACIÓN: Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

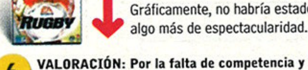
Rugby

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



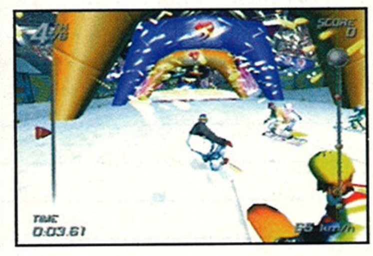
↑ Lo bien que recrea este deporte, la licencia oficial, las animaciones...

↓ Gráficamente, no habría estado mal algo más de espectacularidad.



6 VALORACIÓN: Por la falta de competencia y su calidad es toda una referencia para los fans.





Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → CRAZY TAXI
- → GRAN TURISMO 3
- → MOTO GP

Crazy Taxi
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Una excelente conversión del Arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 VALORACIÓN: Aunque limitado por su concepto arcade, hacer el loco con el taxi es muy divertido.



F1 Racing Championship
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Su genial jugabilidad y sus variados modos de juego.
↓ Es la temporada 99 y tiene algunos fallos técnicos.

7 VALORACIÓN: Es de los mejores títulos dentro del género, por jugabilidad, opciones y precio.

Formula One 2001
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3



↑ Su calidad gráfica en general y la competitividad de las carreras.
↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 VALORACIÓN: Aunque no es un simulador puro, su calidad y emoción y le sitúan como el mejor.

Gran Turismo 3 A-Spec
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... todo.
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 VALORACIÓN: *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.



Le Mans 24 horas
Compañía: Infogrames **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

↑ Muchos coches en carrera y buena sensación de profundidad.
↓ Circuitos simples, poca sensación de velocidad y gráficos algo sosos.

6 VALORACIÓN: No es un mal título, aunque al lado de *Gran Turismo 3* lo tiene muy difícil.

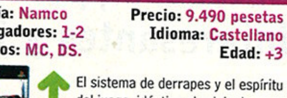
Moto GP
Compañía: Namco **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...
↓ Presenta pocos circuitos y su modo Multijugador es flojo.

8 VALORACIÓN: Si incluyera todos los circuitos reales sería un auténtico imprescindible.

Ridge Racer V
Compañía: Namco **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3





↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.
↓ El nefasto modo para 2 jugadores y los fallos de cámara.

7 VALORACIÓN: Namco ha dado forma a un gran título, aunque no es el juego de coches definitivo.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → DEAD OR ALIVE → GIFT → KURI KURI MIX
- → TEKKEN TANG TOURNAMENT → UNREAL
- → ZONE OF THE ENDERS

Dead or Alive 2
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15

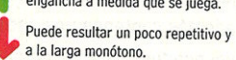


↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 VALORACIÓN: *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Kengo: Master of Bushido
Compañía: Crave **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16





↑ Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.
↓ Puede resultar un poco repetitivo y a la larga monótono.

7 VALORACIÓN: Sin ser un prodigio, engancha por su original enfoque, siguiendo el código del Bushido.

Kuri Kuri Mix
Compañía: Empire **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.
↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

MTV Music Generator 2
Compañía: Codemasters **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3

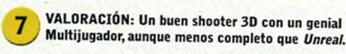
↑ Poder crear de manera sencilla tus propias composiciones musicales.
↓ Se echan en falta más ritmos y un poco más "duros".

- VALORACIÓN: Si te gusta la música, con esta herramienta de composición no te vas a aburrir.

Quake III Revolution
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18



↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.
↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...



7 VALORACIÓN: Un buen shooter 3D con un genial Multijugador, aunque menos completo que *Unreal*.

Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3





↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 VALORACIÓN: Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Star Wars Starfighter
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 10.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 VALORACIÓN: Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.

Tekken Tag Tournament
Compañía: Sony **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11



↑ Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 VALORACIÓN: *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.



The Bouncer
Compañía: Square **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16



↑ El apartado gráfico, la original idea y la chulería de los protagonistas.
↓ El sistema de combate peca de ser lento y malo de respuesta.

6 VALORACIÓN: Toda una rareza que supone un delirio visual a la vez que falla en la jugabilidad.

Gift
Compañía: Cryo **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 VALORACIÓN: Original, largo, brillante y complejo, un gran plataformas aunque difícil.

Zone of the Enders
Compañía: Konami **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...
↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse corto.

9 VALORACIÓN: Esta aventura con aspecto de shoot'em up es el primer gran juego para PS2.



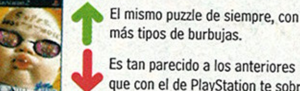
Sky Odyssey
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ Las interminables posibilidades de los modos de juego y el control.
↓ Se abusa de la niebla, que echa por tierra todo su atractivo.

7 VALORACIÓN: Es una clara alternativa a los simuladores de combate. Muy entretenido.

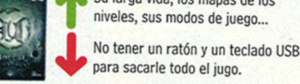
Super Bust A Move
Compañía: Acclaim **Precio:** 9.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3



↑ El mismo puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que con el de PlayStation te sobra.

6 VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, pero ya existe en PlayStation.

Unreal Tournament
Compañía: Infogrames **Precio:** 10.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 VALORACIÓN: Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.

PlayStation · Activision · Aventura de acción

El "Lanzarredes" prepara su regreso a PSOne

SPIDERMAN ENTER ELECTRO

Después del éxito cosechado en su primera aventura, Spiderman vuelve a la carga con un título que conservará las principales virtudes de su antecesor, pero ofreciendo interesantes y jugosas novedades.

Todo gran poder conlleva una gran responsabilidad. Este lema, que tan duramente aprendió nuestro querido arácnido, parece enteramente suscrito por los chicos de Activision, que están aprovechando esta jugosa licencia (su "gran poder") para desarrollar un juego a la altura del personaje y que además contenga una serie de novedades que aporten algo fresco con respecto a la primera parte (su "gran responsabilidad"). El resultado promete satisfacer hasta al más exigente de los fans del superhéroe.

Lo cierto es que, por lo que hemos podido ver hasta el momento, *Spiderman Enter Electro* partirá del mismo esquema que su predecesor. O lo que es lo mismo, será una aventura de acción en 3D en la que repite el mismo motor gráfico y la mayoría de las animaciones, con lo que el aspecto visual no variará demasiado con respecto a lo que pudimos ver en la anterior aventura. No obstante, se están corrigiendo algunos aspectos, como la excesiva niebla en los exteriores o la gestión de la cámara, que será más suave que en la primera parte, aunque, como os decimos, no será un salto demasiado espectacular.



No podía faltar el implacable J.J. Jameson con sus injustas campañas hacia nuestro arácnido.



Diversos trajes alternativos estarán a nuestra disposición a medida que avancemos en el juego.









El primer asalto, contra Shocker

Dentro de las espectaculares y variadas situaciones que este título presenta, destacan especialmente los enfrentamientos con los jefes de fin de fase. Nos veremos las caras con malvados supervillanos de la talla de Veneno, Matanza o Rhino, pero además de luchar contra ellos deberemos prestar atención a otros aspectos. En la beta que hemos podido jugar queda claro este planteamiento. Nos enfrentamos al temible Shocker y, además de estar pendientes de sacudirle, deberemos eliminarlo antes de que las llamas toquen el combustible.

Partiendo de los aciertos de la primera parte, la auténtica gracia de este título está en vivir otra nueva trama al lado del Trepamuros. Y eso no es poco.

La notable jugabilidad del primer *Spiderman* también continuará intacta, de manera que efectuar combos de golpes y la gran variedad de acciones relacionadas con la telaraña seguirá siendo igual de sencillo. Entre los movimientos que podremos realizar están los ya vistos en la primera entrega ("pasear" en telaraña, "envolver" a los enemigos, escudo...). A esta completa lista está previsto incluir una serie de movimientos adicionales, que en la beta hemos podido jugar todavía no estaban implementados.

En cuanto a la historia, os podemos adelantar que el malo malísimo será (como es de suponer) Electro, que ha descubierto una manera de incrementar su poder, constituyendo así una peligrosa amenaza que nuestro héroe deberá desbaratar. Ya que técnicamente no habrá demasiadas diferencias, el atractivo del juego será precisamente su argumento. La idea será partir de los aciertos a nivel gráfico y sonoro de la primera parte para vivir una nueva y atrayente trama plagada de sorprendentes situaciones.

Además de Electro harán su aparición una serie de supervillanos a los que nos tendremos que enfrentar al final de cada nivel, como Veneno, Matanza, Rhino o el Escorpión. Y, al igual que en la primera parte, varios superhéroes harán acto de presencia en forma de "cameo", como el Capitán América o el Castigador.

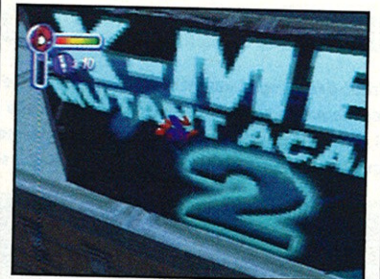
Diversos extras, como la galería de imágenes y la cantidad de trajes alternativos para nuestro héroe, serán otros detalles que harán las delicias de los fans de Spiderman, en un título que, sin marcar demasiadas diferencias con su predecesor, vuelve a estar a la altura del personaje y que no defraudará a nadie. Si os gustó la primera parte, disfrutaréis de la misma manera con esta nueva aventura. Y si no tuvisteis ocasión de jugar con el primero, creemos que ya va siendo hora de que os acerquéis al superhéroe más famoso de Marvel y al título que mejor recreará su particular universo. Supondrá, sin duda, el mejor de los aperitivos hasta la llegada de la esperada película.



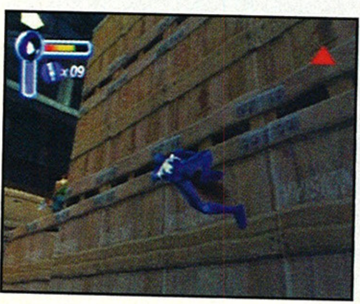
Nuestro sentido arácnido hará su aparición para avisarnos de que un peligro inminente nos acecha.



Con esta vista, a la que se incorpora el punto de mira, podremos apuntar con total comodidad.



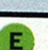
Los chicos de Activision no han perdido la ocasión para publicitar otro de sus lanzamientos.





La clave

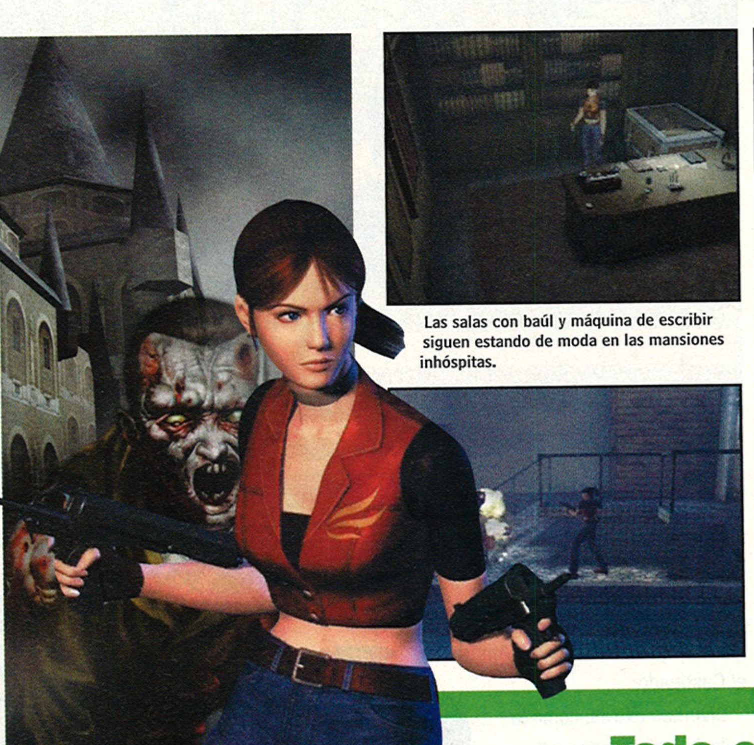
Partiendo del mismo esquema del anterior, Activision nos ofrecerá otro titulazo imprescindible para todos los fans del superhéroe y para los amantes de la acción en general. Cautivador y muy recomendable, llegará a superar a la primera parte.

PRIMERA IMPRESIÓN:  E

PlayStation 2 · Capcom · Survival Horror

Xurvival Horror ahora xe excribe con "X"

RESIDENT EVIL: CODE VERÓNICA X



Las salas con baúl y máquina de escribir siguen estando de moda en las mansiones inhóspitas.

Sin saber porqué, Capcom ha añadido una X al título de su mejor Survival Horror... ¿Será por su elevado contenido erótico o porqué será tremendamente "tenebroxo"?

Como bien sabréis la inmensa mayoría, *Resident Evil 3: Nemesis* no ha sido el último juego de la terrorífica saga creada por Capcom. El último en aparecer ha sido *RE: Code Veronica*, título que fue desarrollado conjuntamente por Sega y Capcom y que, hasta la fecha, ha permanecido como exclusivo de Dreamcast. Ahora que, por desgracia, la consola de Sega está más muerta que viva, Capcom ha reprogramado el juego para PS2 y ha introducido algunas novedades para que su estreno sea todavía más espectacular.

Al igual que el juego de Dreamcast, *Code Veronica X* va a ser el primer capítulo de la saga en emplear polígonos para todos los elementos gráficos del juego, incluidos los escenarios. En base a esto, Capcom ha conseguido crear un atmósfera más real, agobiante y amenazadora que en las anteriores entregas para PSOne, ya

Todo completamente poligonal

Code Veronica X **ha sido el primer** ***Resident Evil*** **completamente poligonal. Esto quiere decir que tanto protagonistas como zombies y escenarios han sido construidos tomando como base polígonos, algo que ha permitido ambientar mejor al juego, con efectos de luz y sombras en tiempo real, unas cámaras más angustiosas y con mayor sensación de profundidad. Todos estos elementos pueden ser un avance de lo que Capcom está preparando para** ***RE4*****, el que será el primer juego original para PS2.**





El toque sanguinolento propio de la saga no faltará a su primera cita poligonal.

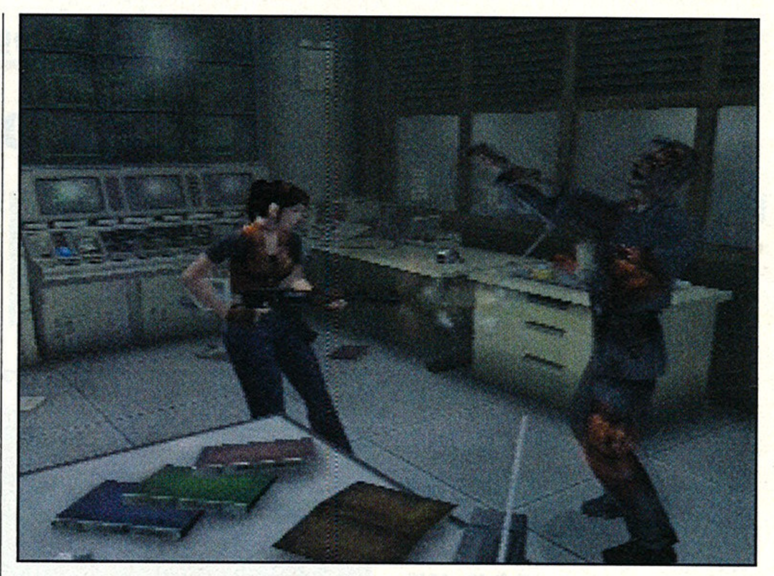
que abusa de las cámaras móviles y los efectos visuales para asustar aún más al jugador. Así, a los sustos y sobresaltos no esperados, y ya conocidos por los seguidores de la saga, se suman otros detalles, como efectos de luz en tiempo real, que dan pie a situaciones nuevas, como quedarnos prácticamente a oscuras con la tenue luz de un mechero.

Entrando en otros aspectos, su argumento no se puede encuadrar de manera muy clara en la línea temporal de la saga, pero por lo que se dice, transcurrirá justo después de concluir el anterior *Resident Evil*. Inicialmente controlaremos a Claire Redfield, la fémina de *RE2*, quien deberá escapar con vida de una misteriosa isla tras ser capturada por Umbrella durante la búsqueda de su hermano Chris, el protagonista del primer *RE* (¡¡¡qué pedazo de culebrón!!!).



Tanto Claire como Chris dispondrán de un arsenal muy variado y amplio.

Como es de recibo, nuestra principal tarea será escapar con vida de la isla, resolver todos los misterios y enigmas que nos encontremos por el camino y, sobre todo, sobrevivir a los ataques de las más horrendas criaturas. Para esto último contaremos con el apoyo de un buen puñado de armas y la inestimable ayuda de Steve Burnside, uno de los escasos supervivientes de la isla. No queremos desvelaros mucho más del argumento, porque para eso siempre hay tiempo, pero os adelantamos que los más malvados de *Code Veronica X* son los gemelos Ashford, los herederos de Umbrella, y que nos volveremos a ver las caras con el villano más carismático de toda la saga, el mismísimo Albert Wesker. Este último protagonizará además muchas secuencias de vídeo exclusivas de esta versión para PS2, en las que se explicarán, entre otras muchas cosas,



Gracias a sus fabulosos escenarios, Code Veronica X se va a convertir en el RE más espectacular de toda la saga.

porque vuelve a escena. También os adelantamos que Chris Redfield y Steve Burnside también serán personajes controlables, y que tampoco faltarán a la cita los consabidos extras y modos de juego ocultos, entre los que habrá alguna sorpresa en vista subjetiva...

A diferencia de las anteriores entregas de la saga para PSOne, que fueron distribuidas por Virgin y Proein en nuestro país, *Code Veronica X* nos llegará en septiembre por medio de Electronic Arts, aunque todavía está por confirmar si lo hará traducido. Esperemos que así sea.







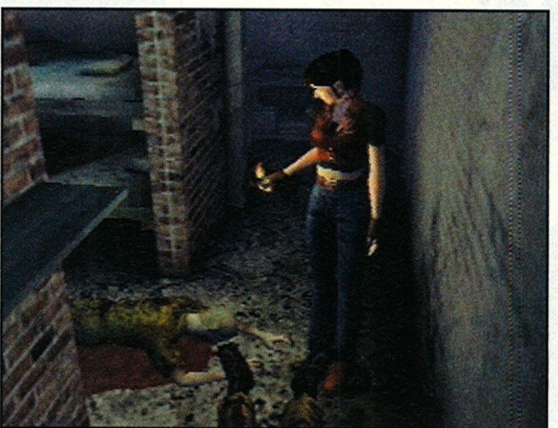


No habrá muchas secuencias de vídeo, pero las que veréis, tendrán calidad a raudales.





Otro clásico, el inventario, nos ofrecerá las opciones de siempre, más una nueva que nos permitirá equipar un objeto u arma secundario.



La luz jugará un papel muy importante, e incluso algunos objetos, como el mechero, serán necesarios para avanzar por zonas oscuras.

La clave

Si no has tenido la oportunidad de jugar a la versión de Dreamcast, este *Resident Evil* para PS2 se convertirá en tu juego favorito de la saga. En caso afirmativo, echarás en falta más novedades... aunque no por eso deja de ser un juego genial.

PRIMERA IMPRESIÓN:  E

PlayStation · Infogrames · Plataformas

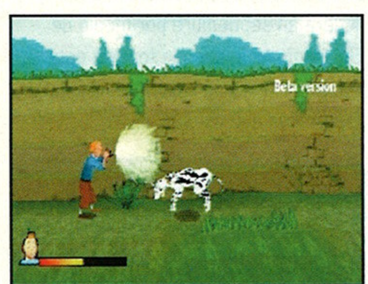
Un reportero todoterreno

TINTÍN: OBJETIVO AVENTURA

El polifacético héroe de cómic francés se estrena en PlayStation con un plataformas que reunirá cinco de sus mejores aventuras.







Además de sus puños, Tintín usará armas tan poco violentas como el flash de su cámara.

Infogrames siempre ha tenido un filón con los cómics de origen franco-belga, un filón que explotó sobradamente en las 16 bits, con numerosos juegos basados en Asterix, Tintín, Spirou, Lucky Luke, Los Pitufos... Sin embargo, desde el ya lejano *Lucky Luke* para PlayStation, la compañía francesa había abandonado esta rama en la consola gris, decantándose por otro tipo de títulos u otras licencias no menos jugosas como las de la Warner. Ahora, volviendo a sus orígenes, Infogrames nos presenta la primera aventura de Tintín para PSOne que, si no se retrasa, estará a la venta a la vuelta de las vacaciones, en septiembre.

Este *Objetivo Aventura* se basa en cinco de los cómics del reportero francés, por lo que no habrá un hilo argumental que alcance a toda la aventura, pero que permitirá una gran variedad de localizaciones y misiones. Así, tendremos que recorrer islas paradisíacas, daremos paseos lunares, escalaremos acantilados escoceses o nos perderemos en junglas recónditas. Y todo mientras pilotamos aviones, lanchas o submarinos.





Como ha sido una constante en Infogrames, salvo en el caso del reciente *Asterix Juegos Disparatados*, este *Tintín* será un plataformas de los de siempre, de esos en los que lo más importante es la habilidad para medir el salto perfecto. El juego estará planteado sobre gráficos poligonales, aunque en realidad los entornos serán



Al final de cada fase nos aguardará un enemigo final.



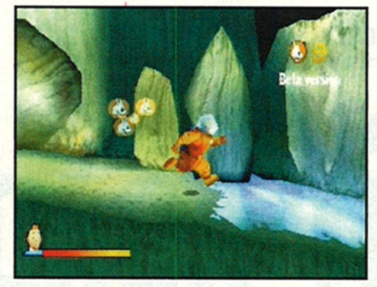
En la variedad está el gusto

Pilotar un minisubmarino, volar en avión o recorrer la luna con un vehículo espacial son sólo algunos ejemplos con los que podemos ilustrar la variedad que este Tintín nos va a ofrecer. Eso sí, no faltarán las plataformas "imposibles".



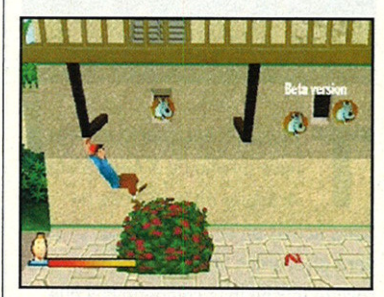






pseudo 3D, es decir, que por muy tridimensionales que sean los escenarios nosotros sólo podremos movernos por un camino prefijado, cambiando la orientación y ángulo de cámara en función de nuestra posición. Para que os hagáis mejor idea, justo como ocurría en *Tarzán*. El resulta será, como decíamos antes, un plataformas de los de toda la vida, aunque con un look algo más moderno. Eso sí, los chicos de Infogrames se han esforzado mucho en conseguir que el espíritu de Tintín no se pierda, por lo que tanto el diseño de escenarios y personajes, como la propia mecánica del juego, seguirán fielmente las pautas marcadas en los cómics, incluida la casi total ausencia de violencia.

Sin duda, el juego podría convertirse en una más que atractiva opción para los que busquen jugabilidad clásica y para los numerosos seguidores del héroe. Sin embargo, esta temprana beta que hemos podido jugar también ha dejado ver algunos aspectos menos atractivos. Y es que es posible que el juego resulte demasiado corto. En cualquier caso, el título nos ha parecido más que prometedor y seguro que atrae al público más joven.



Tintín podrá escalar, trepar y realizar acrobacias suspendido el lianas o postes.





La clave

Sin duda, el principal problema de este juego sería que resultase demasiado fácil y corto. Esperemos que en la versión final podamos disfrutar de más niveles y de una dificultad más ajustada. Si no, sería sólo para los más pequeños.

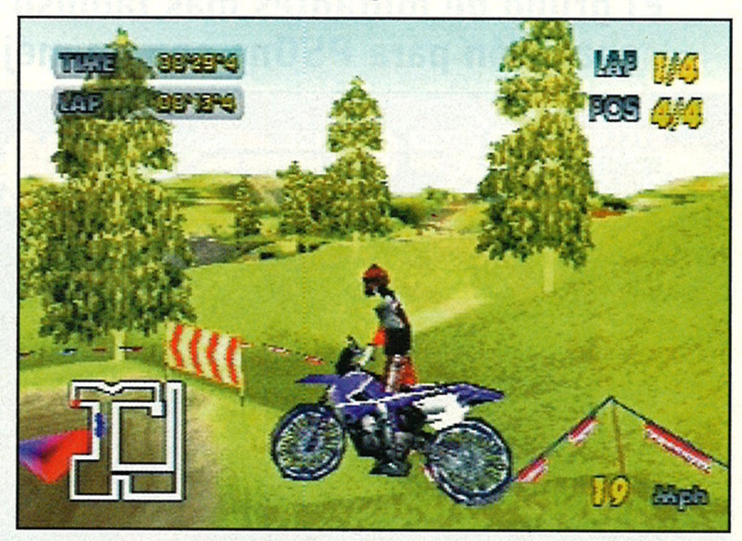
PRIMERA IMPRESIÓN: 

☐ PlayStation ☐ Take 2 ☐ Velocidad

El motocross según Take 2

MOTOCROSS MANIA

Muchas motos, mucha emoción y muchos saltos, y sin arriesgarte a perder los dientes.





Muchos modos de juego, como la categoría Supercross, garantizarán la duración del título.



En el Modo Freestyle es donde encontraremos las opciones más divertidas y acrobáticas.

Dedicado específicamente a esta variante del motociclismo, Take 2 nos invita a participar en un título cuyos puntos fuertes se encontrarán, sobre todo, en la variedad en lo que a modos de juego se refiere.

En este *Motocross Mania* nos encontramos, aparte del clásico campeonato, con una serie de eventos especiales que conseguirán alargar la vida del título de manera notable. Tres categorías diferentes (motocross, supercross y "freestyle"), que supondrán un buen número de pistas distintas, se suman a la posibilidad de modificar en nuestro garaje los componentes de la moto o comprar otros nuevos, opciones que seguro que suponen un importante aliciente para los fans del género.

Sin embargo, la beta que hemos probado nos ha dejado algo fríos en lo que al apartado gráfico se refiere. Escenarios toscos y en ocasiones excesivamente pixelados, motos poco detalladas y con una animación poco realista conformarán un apartado técnico que, si las cosas no cambian, será bastante pobre, quedando por debajo de *Moto Racer World Tour*.

La clave

Si el apartado técnico de *Motocross Mania* no mejora, sus muchos aciertos en cuanto a modos de juegos y opciones pueden pasar desapercibidos. Habrá que esperar para comprobarlo, aunque de no solucionarse sería una lástima.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation · Activision · Lucha

Empieza un nuevo curso en la academia de mutantes

X MEN: MUTANT ACADEMY 2

El grupo de mutantes más famoso de la Tierra nos dejará en su segunda aparición para PSOne con un mejor sabor de boca que su predecesor.



Todos y cada uno de los movimientos y golpes especiales respetan al máximo la esencia original de los personajes. Y si no, contemplad el "clásico" y devastador movimiento de Cíclope.









Tras el decepcionante estreno hace un año de *X Men: Mutant Academy* en los 32 bits de Sony, Activision se ha puesto las pilas para ofrecernos una segunda parte que resulte mucho más competitiva y que sea capaz de hacerse un hueco entre los grandes de la lucha 2D. Y es que los pupilos del profesor Xavier se merecían algo más de lo que pudimos ver en la anterior entrega.

Con este propósito, en esta segunda parte se está corrigiendo el principal defecto del antecesor: las bruscas animaciones de los personajes que afectaban tanto al aspecto visual como a la propia jugabilidad. En esta ocasión, las animaciones van a ser mucho más suaves, lo que se traducirá en una puesta en escena más atractiva, que se apreciará especialmente al encadenar combos y al ejecutar los demoledores ataques especiales.

Otro de los puntos negros de la primera parte era la escasa lista de personajes, ya que sólo podíamos controlar a 10 luchadores. Este aspecto también está siendo revisado en profundidad y la cifra de mutantes aumentará hasta 16, pudiendo luchar desde el primer momento con personajes como Caos o Forja.

Por lo demás, hay que decir que no hemos visto demasiadas novedades que

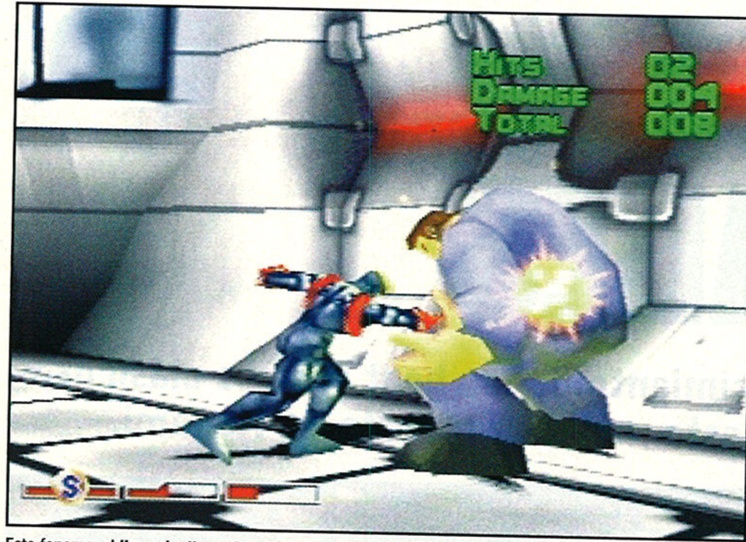
Golpes muy especiales

Los golpes especiales se ejecutarán del mismo modo que en la primera parte, usando la barra de energía de la zona inferior de la pantalla, y su plasmación gráfica será absolutamente espectacular gracias al zoom y los cambios de perspectiva.









Este fenomenal "sparring" encajará de buen grado todos nuestros golpes en el Modo Entrenamiento, uno de los más completos que hemos podido ver en un juego de estas características.





El regreso de la Patrulla X a PSOne arreglará en buena medida los defectos y carencias de la primera entrega: las animaciones y el elenco de luchadores.

merezca la pena resaltar. De este modo, se mantendrá el acertado diseño de los mutantes, que contarán con un catálogo de golpes muy similar, e incluso podremos ver algunos escenarios ya conocidos. Tampoco faltará el acertado zoom de la cámara en función de nuestros movimientos y, sobre todo y especialmente, se mantendrá el novedoso sistema de ataques especiales que nos permitirá organizar a nuestro antojo la barra de este tipo de demoledores golpes.

En cuanto al control, tampoco habrá demasiadas diferencias con respecto a lo ya visto, seguirá siendo fácil y asequible, manteniendo un sistema muy similar al de los arcades de Capcom, tipo *Marvel vs. Capcom*.

Redondean la oferta un completo Modo Entrenamiento, en el que podremos entrenarnos contra cualquier enemigo o contra un enorme "sparring" controlando además todas las variables, el típico Modo Survival y algunas otros extras que ya os desvelaremos en su momento. En definitiva, se mantendrán los aciertos y se mejorarán los puntos negros de su antecesor en un buen intento de conseguir colocar a los Cíclope, Lobezno, Tormenta y compañía entre los grandes de la lucha. Algo que, por cierto, no está mal si tenemos en cuenta que últimamente no disfrutamos de demasiados juegos de lucha en PlayStation.

La clave

Arrancando de los moldes de su antecesor, *X Men: Mutant Academy 2* solucionará los principales problemas que vimos en la primera parte. Lo que habrá que comprobar es si esto será suficiente para encumbrarle entre los grandes del género.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

☐ PlayStation 2 ☐ Virgin ☐ Arcade

Una marca de prestigio

LOTUS CHALLENGE

Si tu sueño siempre ha sido pilotar un Lotus, ahora podrás probarlos todos de una sentada.



Cuatro tipos de vistas diferentes (dos exteriores y dos interiores) cumplen con la oferta que ya nos hemos acostumbrado a ver en este tipo de títulos.





Bajo los auspicios de una de las más prestigiosas firmas de automóviles, Virgin incrementará la ya generosa oferta de simuladores de velocidad que podemos encontrar para PS2. En *Lotus Challenge* vamos a poder pilotar todos los coches de dicha marca a lo largo de un buen número de modos de juego diferentes, entre los que destacará, por supuesto, el Modo Campeonato, donde iremos descubriendo una extensa lista de modelos y circuitos; además de otros, como el Modo Desafío y el Evento Especial, que aportarán algo de variedad. Un buen número de opciones, como la posibilidad de reducir los daños de nuestro vehículo o la IA de los contrarios, conseguirán, además, que podamos hacernos la carrera a nuestra medida.

Por desgracia, la beta que hemos probado ha dejado patentes algunas deficiencias gráficas. Así, no nos han terminado de convencer la proyección de la luz sobre la carrocería, la recreación de la sensación de velocidad o el sonido del motor. Sin embargo, hasta que no tengamos una versión final en las manos no sabremos si estos problemas serán subsanados.

La clave

Si los defectos gráficos no se solucionan en la versión final, *Lotus Challenge* no va a pasar de ser un juego normalito, muy por debajo de *GT3*, pese a algunas interesantes aportaciones en cuanto a modos de juego.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Konami · Lucha

Las siete espadas de un guerrero

7 BLADES

Dinasty Warriors 2 ha supuesto el renacimiento de los beat´em ups clásicos, fórmula que ahora amplía y mejora esta nueva propuesta de Konami.





Con cualquiera de los dos personajes tendremos que enfrentarnos a centenares de enemigos.



Como en otros títulos ambientados en el medievo japonés, como por ejemplo *Onimusha*, *7 Blades* recurre a una historia de corte épico para entremezclar personajes y hechos históricos con otros de corte completamente fantástico. Así, nos enfrentamos a una nueva invasión demoníaca, organizada por el Ninja Hanzo Hattori, que pretende asolar algunos de los feudos más importantes de la región. Con cualquiera de los dos personajes controlables, un poderoso guerrero capaz de manejar siete espadas de distinta naturaleza y una joven experta en armas de fuego, deberemos seguir sus pasos y acabar con los fieles seguidores de Hattori. En este sentido, la variedad promete estar garantizada, ya que deberemos plantar cara a soldados, ninjas, criaturas fantásticas y, cómo no, enemigos finales que nos pondrán las cosas un poco más difíciles.

7 Blades guardará no pocas similitudes con *Dinasty Warriors 2*, el aclamado beat´em up de Koei



En *7 Blades*, lo más frecuente es que la pantalla esté repleta de enemigos y todo tipo de efectos de luz, como explosiones o chispazos, procedentes del fragor del combate.

para PS2, como la aparición simultánea de decenas de enemigos, un sistema de juego exento de complicaciones y un montón de efectos visuales, aunque su mecánica de juego promete ser un poco más variada gracias a la existencia de pequeños objetivos en cada nivel y, sobre todo, la mayor importancia que tienen las armas y la posibilidad de intercambiarlas en cualquier momento del combate. No obstante, el juego también contará con rasgos de identidad propios, como unos entornos más interactivos y con menos niebla, así como con unos escenarios más trabajados y detallados. Esto, sumado a unas animaciones más fluidas y unos diseños de los enemigos bastante más espectaculares, harán de *7 Blades* un título a tener muy en cuenta por los seguidores del género.

En cualquier caso, y sea cual sea el resultado final, el mes que viene veremos si este *7 Blades* viene a reforzar el resurgir del género o, por el contrario, si supone un paso atrás.



"Especialmente"... borrico

Independientemente del arma que lleven equipada, los dos protagonistas podrán realizan ataques especiales de consecuencias tan devastadoras como impresionantes.







La clave

Tan sencillo de manejar como *Dinasty Warriors 2*, este nuevo beat´em up tiene visos de convertirse en el mejor exponente del género para PS2, sobre todo en lo referente a cuestiones técnicas y variedad de desarrollo. El mes que viene veremos como queda.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · THQ · Deportivo

Motocross del bueno

MX 2002

Si te gusta el motocross y tienes una PS2 lo tendrás muy fácil para divertirte este otoño.

La última producción de THQ para los 128 bits de Sony tiene como protagonista el motocross, se llama *MX 2002* y es un título visualmente atractivo, divertido de jugar y completo en cuanto a modos de juego.

Escenarios con un buen nivel de calidad, correcto diseño de las motocicletas y detalles como el sombreado en tiempo real de los participantes, dotan a *MX 2002* de una atractiva apariencia, a lo que hay que sumar la acertada animación de las motos, que se manifiesta sobre todo a la hora de tomar las curvas. No obstante, también hemos apreciado la existencia de niebla en los fondos, aunque no será demasiado molesta.

El apartado jugable tampoco está nada mal, ya que su ajustado sistema de control nos permitirá controlar a las mil maravillas tanto el derrapaje como las acrobacias en el aire, al tiempo que nos obligará a controlar los aterrizajes.

Un Modo Campeonato, con un variado abanico de pilotos, y el divertidísimo Freestyle componen la oferta en cuanto a modos de juego. Los aficionados al motocross no deberíais perderle la pista a este título, ya que promete, y mucho.



Los sombreados en tiempo real y las trabajadas texturas aumentan el atractivo de los gráficos.

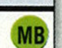




El control será suave y preciso, permitiéndonos realizar todo tipo de peligrosas maniobras.

La clave

Por calidad gráfica, jugabilidad y diversión, *MX 2002* puede convertirse en una seria alternativa al reinado en solitario de *Moto GP*. No obstante habrá que esperar, como siempre, a ver el producto terminado para pronunciarnos.

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Virgin · Arcade

La originalidad al poder

FREAK OUT

Alucina con la aventura más surrealista y original que hemos visto en los últimos tiempos.



El efecto "elástico" que se produce al agarrar los objetos estrá recreado de forma increíble.



Los jefes finales serán tan surrealistas como el resto de componentes de *Freak Out*.



Si pensabas que ya lo habíais visto todo en este mundillo consolero y que ya ningún título te podría sorprender, espera a ver este peculiar *Freak Out*. Su insólito argumento es el siguiente: trece demonios deben poseer a otras tantas muchachitas, pero el último falla en su intento de posesión y, en lugar de poseer a la chica, posee a su bufanda. Nosotros controlaremos a esta jovencita, Linda, que armada con su bufanda "posesa", deberá rescatar a sus doce hermanas, recorriendo de una serie de niveles plagados de enemigos y con sus correspondientes enemigos de fin de fase. Nos moveremos por unos surrealistas y atractivos entornos en 3D, en los que el nivel de interactividad roza lo increíble, ya que podremos agarrar con nuestra bufanda prácticamente todo: desde los objetos presentes en ellos hasta puertas y los suelos. Y no sólo los agarraremos sino que también podremos tirar de ellos, alargándolos y deformándolos como si fueran de goma. Este efecto de "elasticidad" estará recreado con una increíble suavidad, demostrando así el potencial de PS2.

En fin, que nuestro estupor inicial se ha convertido en unas ganas increíbles de pillar una versión final para poder recorrer a fondo este alucinante arcade.

La clave

Posiblemente nos hallamos ante el título más original que hayamos podido ver en mucho tiempo. Con su brillante apartado gráfico, y si se solucionan algunos aspectos del control, puede ser un bombazo... aunque, eso sí, algo "rarito".

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Acclaim · Arcade de carreras

Carreras futuristas sobre dos ruedas

XTREME-G 3

Mientras aguardamos la llegada de *Wipeout Fussion*, podemos ir haciendo boca con este de arcade carreras que ya demostró su calidad en Nintendo 64.



La solidez y complejidad de los escenarios será uno de los puntos fuertes del juego.



Podremos jugar a dobles a pantalla partida, bien sea compitiendo o cooperando en equipo.

En este juego de carreras de corte futurista, nuestro objetivo será ir ganando copa tras copa de una serie de campeonatos y pruebas que, si bien no presentan demasiadas novedades respecto a lo visto en otros juegos del mismo corte, sí que pondrán a prueba la habilidad y la pericia de los amantes de la velocidad y de los retos difíciles.

A diferencia de títulos como *Wipeout*, en *Extreme G 3* nuestras monturas serán curiosas motos que parecen inspiradas en los vehículos de "Tron" o "Akira". Los escenarios estarán acorde con el diseño de las motos, serán grandes y bien realizados, mostrando desde ciudades futuristas a áridos desiertos o zonas subacuáticas. Las pistas por las que tendremos que conducir presentarán numerosos obstáculos que harán más interesante la competición, tales como subidas y bajadas vertiginosas, giros casi a ciegas en zonas oscuras, loopings, pistas partidas, caminos alternativos...







Además de los modos de juego para un jugador, *XG-3* también nos ofrecerá opción para 2 jugadores a pantalla partida, bien en Modo Cooperativo, formando parte del mismo equipo en una Liga, bien en Modo Versus, compitiendo uno contra el otro.

Por supuesto, no faltarán las armas con las que fastidiar al rival, los turbos y demás detalles habituales del género. Eso sí, la versión que hemos probado todavía estaba en una temprana fase de desarrollo, por lo que presentaba algunos problemas gráficos y de jugabilidad, como malas rutinas de colisión o enemigos inalcanzables, que deslucen en parte sus muchas virtudes. Estamos seguros de que para cuando el juego esté a la venta, hacia septiembre, estos problemas estarán solucionados y podremos disfrutar en PS2 de un arcade futurista capaz de plantarle cara a cualquier competidor.

Redecorando nuestra moto

Podremos incorporar mejoras a nuestra moto, tales como turbos o motores nuevos, además de adquirir armas que harán mucho más interesante el juego. Así, contaremos con ametralladoras, cohetes, minas, y un largo número de dispositivos que nunca serán suficientes para ir quitándonos competidores de encima.



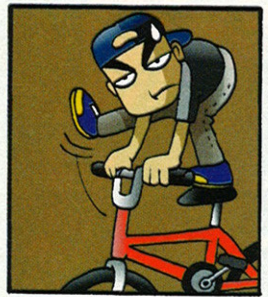
La clave

Una vez que se solucionen los problemas técnicos, *Extreme G 3* puede ser la más clara alternativa para los que busquen un arcade de corte futurista de ritmo trepidante. Eso sí, todo parece indicar que no va a ser precisamente fácil...

PRIMERA IMPRESIÓN: 

Como las bicicletas son para el verano, nuestros Pasatiempos de este mes van de eso, de montar en bici. Resuélvelos y podrás ganar uno de los 15 juegos *Mat Hoffman BMX* para PlayStation que PlayManía y Proein sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR





¡TODO ADRENALINA!

CUANDO DE SOLTAR ADRENALINA SE TRATA, PLAYSTATION CUENTA CON UNA GRAN VARIEDAD DE JUEGOS EN LOS QUE LOS DEPORTES DE RIESGO SON LOS PROTAGONISTAS. Juguemos ahora con ellos para rellenar esta cruzada con los nombres de 10 juegos de riesgo. ¿Serás capaz de enfrentarte a ellos?



JUEGOS:

- Burstrick
- Coolboarders
- Dave Mirra Freestyle BMX
- Grind Session
- Surfriders
- Street Skater
- Tony Hawk Pro Skater
- Trick'n Snowboarder
- Radikal Bikers
- No Fear Downhill

JEROGLÍFICO

¿DÓNDE FUE LA COMPETICIÓN SEMANAL?



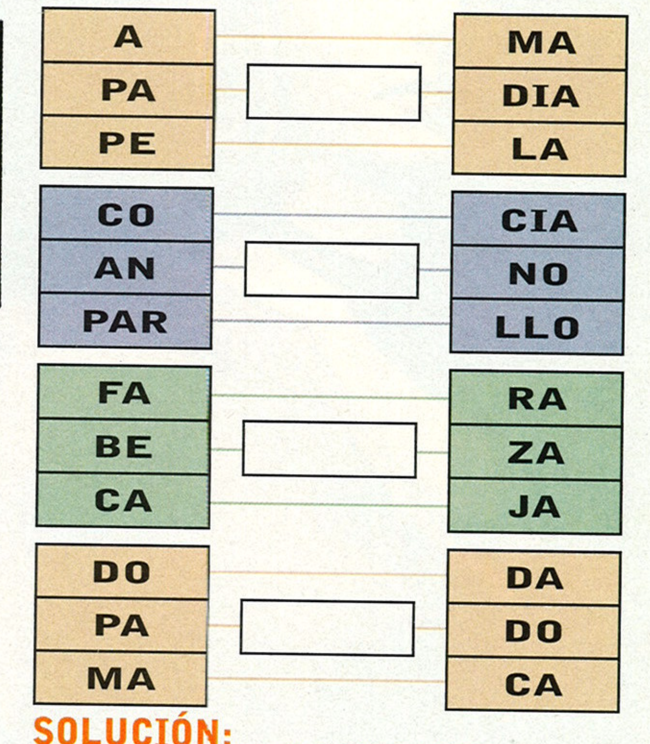
SOLUCIÓN:EN__________



FUGA DE SÍLABAS

TODA PROTECCIÓN ES POCA A LA HORA DE PRACTICAR UN DEPORTE DE RIESGO, POR ESO NOS EQUIPAREMOS CON ALGO IMPRESCINDIBLE.

Busca la sílaba que falta para que las 3 palabras de cada bloque tengan sentido. Juntando las 4 sílabas que encuentres darás con la palabra clave.



SOLUCIÓN:__ __ __ __



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Mat Hoffman BMX* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Julio de 2001 y el 25 de agosto de 2001.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: .... Provincia: ....
C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

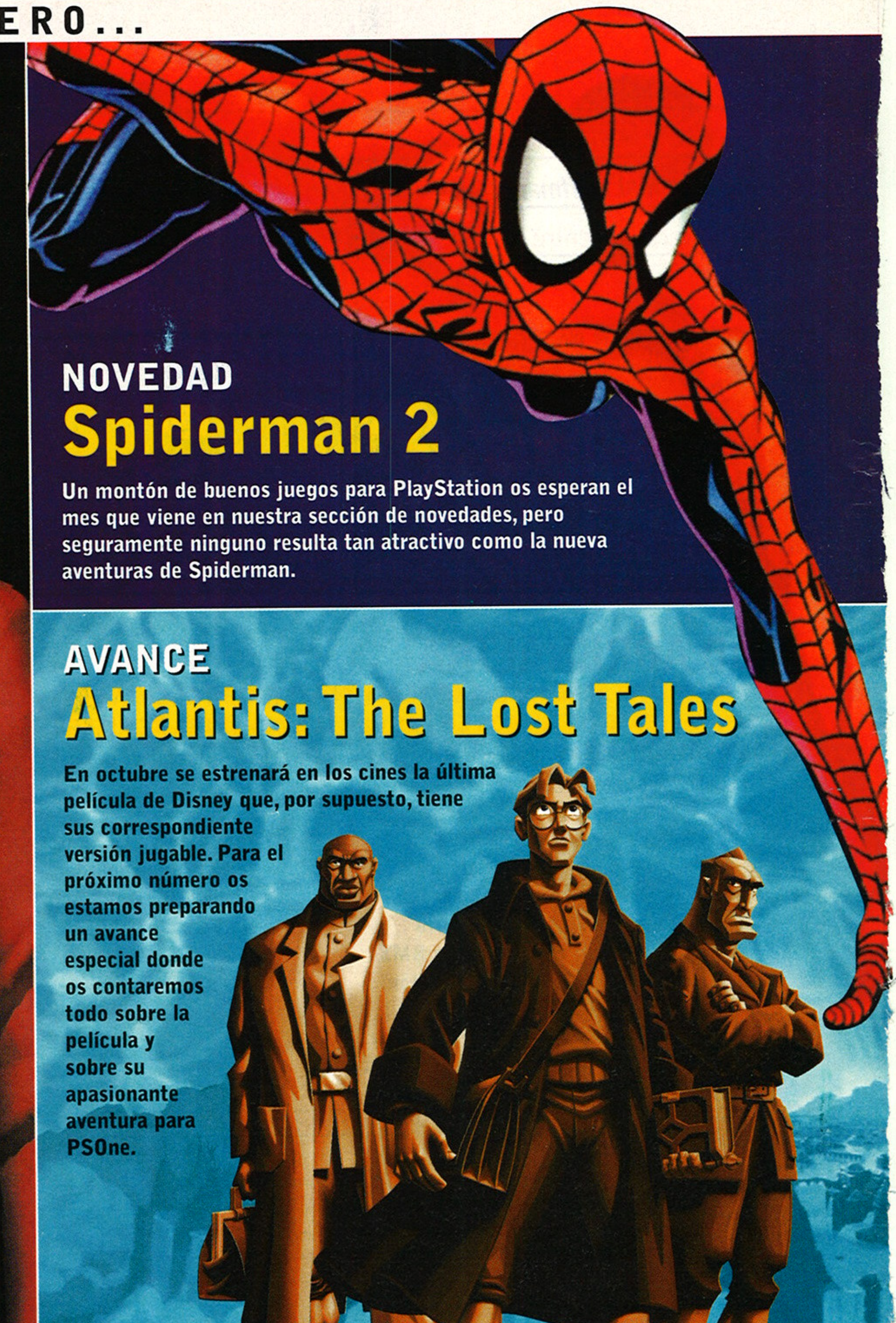
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



REPORTAJE

SILENT HILL 2

Konami nos ha invitado a la presentación europea de este hito del terror y, si no nos morimos del susto en alguna de las que nos tienen preparadas, el mes que viene os ofreceremos el más completo reportaje sobre uno de los juegos más esperados para PS2.



NOVEDAD

Spiderman 2

Un montón de buenos juegos para PlayStation os esperan el mes que viene en nuestra sección de novedades, pero seguramente ninguno resulta tan atractivo como la nueva aventuras de Spiderman.

AVANCE

Atlantis: The Lost Tales

En octubre se estrenará en los cines la última película de Disney que, por supuesto, tiene sus correspondiente versión jugable. Para el próximo número os estamos preparando un avance especial donde os contaremos todo sobre la película y sobre su apasionante aventura para PSOne.

Nuestro número de septiembre va a estar cargado de novedades para las dos consolas de Sony. No en vano se acercan las Navidades y es en esta época cuando sale lo mejor de lo mejor. Hablando de PlayStation, os comentaremos novedades del calibre de **Breath of Fire IV**, **Megaman X5**, **Tintín** o **X-Men 2**, y os adelantaremos todo lo que queréis saber sobre **Syphon Filter 3** o **Harry Potter**. En lo que respecta a PS2 no os podéis perder las reviews de **Resident Evil Code Veronica** o **Dark Cloud**, o el avance de títulos como **Esto es Fútbol 2**, **Shadowman 2**, **París-Dakar** o el nuevo **Rayman**. Y esto son sólo novedades. Además, podréis encontrar nuestras secciones habituales y una separata de guías que no tiene desperdicio, empezando por **Time Crisis Operación Titán** y continuando con **Drácula II**... Y seguro que alguna sorpresa.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.